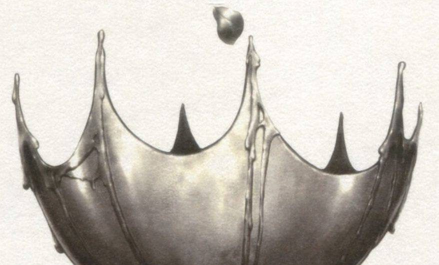


Fate/Grand Order Arcade material


TYPE-MOON

Fate/Grand Order Arcade material

TYPE-MOON


Fate/
Grand Order
Arcade
material


TYPE-MOON

Fate/Grand Order Arcade material



Fate/Grand Order Arcade material

レオナルド・ダ・ヴィンチ〔ライダー〕 006
エレナ・ブラヴァツキー（クリスマス） 014
マーリン〔プロトタイプ〕 022
シータ 042
鈴鹿御前〔サンタ〕 058
セタンタ 074
ジャック・ド・モレー〔セイバー〕 082
フランケンシュタイン（クリスマス） 098
ラーヴァ／ティアマト 110
ソドムズビースト／ドラコー 126
ビーストⅥ 136
ネモ 166
カーマ（ミステイク） 180
英霊華像 199
宝具礼装 221


FGAC
Fate/Grand Order Arcade material
CONTENTS

レオナルド・ダ・ヴィンチ

クラス ライダー **真名** グラン・カヴァッロ **性別** 少女体
出典 史実、Fate/Grand Order **地域** 2017年・南極
属性 秩序・善 **身長** 144cm **体重** 36.5kg

筋力 D **耐久** D **敏捷** B **魔力** A **幸運** A+ **宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：下越
CV：坂本真綾

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade、Fate/Grand Order



クラススキル

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

陣地作成：C

オリジナルより数ランク低下している。



保有スキル

黄金律(体):EX

小型化したことで万能の幅は狭まったが、その代わりに黄金律は高まった。
もともとダ・ヴィンチに性別を問うのは不毛だったが、少女体になったことでより宗教的な意味での『天使』に近づいたからだろうか。

アクセルターン:B

夏の女神イシュタルにインスパイアされたスキル。
優れた乗り手として、ここぞという時の緊急回避を可能とする。

オーバーホール:B

疑似霊子で作成したナノマシンを散布し、パーティー全員の状態を『元に戻す』。
最高ランクのものになると破損した武具、傷ついた霊基のみならず、戦闘開始時のNP状態までスタートコンディションに戻すというが、少女の筐(はこ)のダ・ヴィンチではそこまでの性能は発揮されない。
パーティー全体のHP回復or最大HP値アップ、毒・火傷をクリアする。

宝具

境界を越えるもの(ビューティフル・ジャーニー)

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 30~60　最大捕捉 30人

ビューティフル・ジャーニー。
少女ダ・ヴィンチ作、攻撃型小型揚陸艇(ようりくてい)ミニ・ボーダーに乗り込み、その主砲で立ち塞がる障害を吹っ飛ばす物理攻撃宝具。
強力な火力を誇るが、環境へのダメージは極めて少ない。効果対象が『旅の行く手を遮る障害』であるためだ。
敵意のないもの、戦いを挑まないものには使用できない。

人物

一人称 私 **二人称** キミ／アイツ／○○（名前を呼び捨て） **三人称** 彼／彼女／○○（呼び捨て）
マスター マスター君／○○○君 or ちゃん（名前に君付け（性別どちらも））

○ 設定

ダ・ヴィンチによって鋳造された人造英霊。モナ＝カドモン。
人理焼却事件の後、当然予想される『2017年から先の暗雲』を考慮し、ダ・ヴィンチが万が一のために作った自分のコピーである。

ダ・ヴィンチはマスター不在のまま（自分の人形を作ってこれをマスターと定義していた）カルデアで活動していたが、それもカルデアの電力があってのこと。
もし探求の旅でカルデアの外に出ることになったとき、自分の代わりに藤丸たちをサポートできる"身代わり"を考えていたのだ。
ダ・ヴィンチは生前の知識からではなく、カルデアに召喚されてから得た新しい技術で小ダ・ヴィンチを完成させた。
小ダ・ヴィンチは英霊というよりホムンクルス、ゴーレムの類であり、ダ・ヴィンチの役割をまるっと引き継いでいる。
マスターを必要とせず、ほぼ人間として活動できる。
小型化したことで万能性は減っているが、それは
「子供だと棚の上に手が届かないでしょ？ そういうコトだよ」
というレベルの話。知りうる知識の幅（ジャンル）は変わらないが、手を伸ばせる距離が浅い、ということ。
長くその出来事に専念すれば以前のダ・ヴィンチと同じ事ができるが、それこそ、小ダ・ヴィンチには『そんな時間はない』のである。

○ 性格

ダ・ヴィンチと基本的に同じだが、少しだけ少女性が強くなっている。
言葉使いも柔らかく、女の子的な語尾が混ざることもあり。

○ 動機・マスターへの態度

マスターを助けるアドバイザーとして、
そして時には姉として妹として、明るく陽気に、華やかに振る舞う。

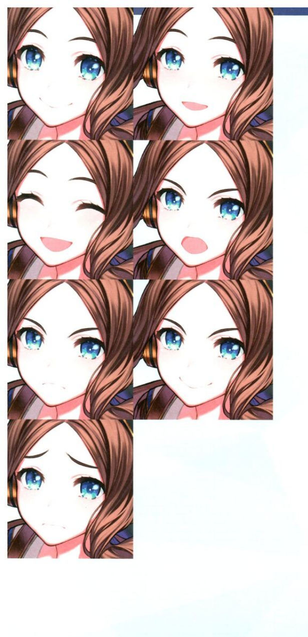
○『FGOAC』における人物像

とにかく元気！　そしておしゃま！
ローラースケートでさっそうと戦場を駆け、
万能鞄から展開するウルティモマニピュレーターで戦う純真可憐なハイブリッド・サーヴァント。

「え、つまり誰かって？
それはもちろん、万能の天才レオナルド・ダ・ヴィンチが第二次グランドオーダーにそなえて鋳造しておいた分身であり、カルデアのマスターをサポートする地上最高の秘書型美少女――
そう、みんなの少女ダ・ヴィンチちゃん、というワケさ!」

白兵戦ではマニピュレーターを使っての殴り合い、
中間距離ではマニピュレーターの爪を伸ばしたり、円形のドラム部分を投げつけたりする。
遠距離ではマニピュレーターからのビーム、ファンネルとしての鳩を使いこなす。







Comment from Illustrator

アーケード版にてついに実装！ プレイアブル化予定は無いと言われていたので、アレ？するんだ～と、驚いた記憶。後にFGOで使われる立ち絵の予定でしたが、同じ絵を使うのは…と言う事で新たに描いたモノとなります。セーラー服にローラースケートが良いと言われ、某魔法少女と被らないよう苦心した覚えがありますね…。プレイ動画を観た時は、あまりの可愛さに父親のような気分で一人ウンウン唸っていました。独身ですが。（下越）


正面1


正面2



エレナ・ブラヴァツキー(クリスマス)

クラス ライダー **真名** エレナ・ブラヴァツキー
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 欧州
属性 混沌・善 **身長** 145cm **体重** 38kg

筋力 E **耐久** D **敏捷** B+ **魔力** A **幸運** A **宝具** B

設定作成:桜井光/キャラクターデザイン:松竜
CV:金元寿子

主な登場作品:Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

対魔力:C
詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法については無効化できない。

騎乗:A
すべての獣、乗り物をのりこなす。
何らかの魔術を行使しているらしく、具象化した流星にさえ乗ってみせる。
幻獣や神獣には基本的に騎乗できないが、行使する魔術次第では、無理矢理乗ることもできるのかもしれない。

保有スキル

真冬のマハトマ:A
姿を変えても彼女の才能は健在である。
キャスター時と同じように数多の魔術基盤に接続し、
自在に操ってみせるのだが……
見るからに『冬』『雪』を想起させる魔術を行使する傾向にある模様。
スネグーラチカの扮装をしたことによって
精神的な抑制が自動的に働いていると思わせる。
エレナ自身も、うっすら気付いているようだ。

(Christmas)



雪上格闘：C+

生前目にしたホームズ(シゲルソン)の動きを真似してみたもの。
言わば、見よう見まねバリツin雪上。
キャスター時にはまったくうまくいかなかったものの、
霊基が変わったことが功を奏したのか、なんだか思うように
体がすいすい動くようになったわとエレナ談。
使用魔術がキャスター時に比べてかなり限定された結果、
格闘に回す魔力の余裕ができたのかもしれない。

サンタ・オルコット：A+

霊基の変化に伴ってオルコット人形たちも変化した。
道具作成スキルによってリアルタイムに増産することこそできなくなったが、
サンタモードとなったオルコット人形はなんと一定の戦闘能力を有している。
雪上格闘スキルの獲得と同じく、使用魔術がキャスター時に比べて
限定された結果、オルコット人形に回す魔力の余裕ができたのかもしれない。

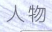
宝具

聖夜に煌めく流れ星（ミチオール・スネグーラチカ）

ランク B　種別 飛行宝具／対軍宝具　レンジ 1~50　最大捕捉 50人

ミチオール・スネグーラチカ。
霊基を変化させたエレナ・ブラヴァツキーが乗騎として用いる橇の木(ヨールカ)。

雪の娘スネグーラチカにまつわる伝承が昇華されたものなのか、
エレナがイメージする古代スラヴの神々の影響があるのかは不明。
常時発動型の宝具。
飛行機能を主体とした宝具であり、攻撃用のものではないが、
真名解放することで魔力を纏っての高速吶喊（とっかん）攻撃が可能となる。
その吶喊のさま、流星の如し。



人物

一人称 あたし　**二人称** あなた／ミスタ・○○／ミス・○○　**三人称** 彼／彼女／ミスタ・○○／ミス・○○

○ 性格

自分には厳しく他者には優しい、永遠の魔術少女。
生前には多くの社交界を渡り歩き、エジソンやベルといった強い個性を有する天才たちとも交流し、時には権威主義者たちや魔術協会の面々と渡り合った彼女はこと調停に長けている。多くのサーヴァントが集う場であれば、その性質は『面倒見のよい世話焼きのお姉さん／お母さん』として映ることもあるだろう。
ただし、彼女自身もまた強烈な自己主張を有する天才であると忘れてはならない。マハトマやハイアラキの概念が通じない『凡人』に対してはさほど興味を引かれない模様ではあるが、ひとたび『見込みあり』と認識されたなら、彼女は対象をなかなか逃してくれないだろう。

○ 動機・マスターへの態度

彼女が聖杯へとかける願いは多い———らしい。
ひとつに絞り切れていない、と彼女は言うが、実際どうなのかは不明。
「謎多き女っていいと思わない？　じゃなくて、ええ。真理なんてただひとつだし、人にはうかがい知れないし、すべてはマハトマがご存じよ!」

○ 台詞例

「メリー・クリスマス！　シャスリーワヴァ・ラジェストワ(Счастливого Рождества)!」
「来たわよ、来たわ！
マハトマチェンジで、スネグーラチカの扮装をしてみたわ！
ライダーのエレナ・ブラヴァツキーよ。
さあ、子供たちに贈り物を届けなきゃ!」
「見よう見まね、バリツ!」



○『FGOAC』における人物像

「それじゃあ今年は、あたしがスネグーラチカをやろうかしら!」
という訳で華麗に霊基をマハトマチェンジしたエレナ・ブラヴァツキー。
なるほどサンタ・エレナ・ブラヴァツキーという訳ですね!
と思いきや――
その姿は青い衣に包まれている。サンタ然とした赤い衣裳ではない。
ロシアには、サンタクロースに相当する青い衣のお爺さん「ジェド・マロース」が存在しており、その孫娘である「スネグーラチカ」もまた青い衣を身につけているという。
すなわちエレナは今回「サンタの扮装」をしたのではなく、さりとて「ロシアのサンタ的なものの扮装」でもなく、「ロシアのサンタ的なものの娘の扮装」として自らの霊基を定めたのである!
「シャスリーワヴァ・ラジェストワ!
　いっくわよー。いい子には贈り物を!　悪い子にも贈り物を!」

○ 通常攻撃

・素手格闘(ホームズから教わったバリツをマハトマアレンジしたもの)+サンタ・オルコットによるビーム攻撃の混合スタイル

○ 因縁キャラ

幼年系サーヴァントたち
いい子?　悪い子?
プレゼントの時間よ!

体は子供、心は大人系サーヴァントたち
ん――悪い子っぽいけど仕方ないわね。プレゼントよ!

シャーロック・ホームズ
んーもう。シゲルソン!
あなたが青い服を着てくれれば、ジェド・マロースとスネグーラチカが揃ったのに!

エジソン、ニコラ・テスラ
ふたりとも青い!　惜しいわミスタ・エジソン、ミスタ・テスラ!




正面



側面





Comment from Illustrator

最初に「スネグーラチカ」というコンセプトがあったので、それに沿う形で青と白を基調にデザインしました。FGOアーケードは3Dモデリングされたキャラクターを操作するゲームなので、小柄でもふもふしたキャラが動けばさぞ可愛いかろう…という目論見でボリュームをもたせた衣装にボアやポンポンをあしらってみましたが、実際にプレイしてみるとこちらの想定以上に可愛く仕上がっていて感動しました。開発スタッフの方々には感謝しかありません。(松竜)

マーリン〔プロトタイプ〕

Merlin Prototype

クラス キャスター **真名** マーリン
性別 女性 **出典** アーサー王伝説、その他 **地域** 西欧諸国
属性 混沌・善 **身長** 156cm **体重** 20kg

筋力 E **耐久** E **敏捷** C+ **魔力** A++ **幸運** A **宝具** A

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン：タイキ
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade、Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：D

魔術師として自らに有利な陣地である「工房」を作成する。
完全な根無し草、一個所に留まらない自由奔放な活動方針のせいか、陣地作成はそう経験を積んでいない。

高速詠唱：EX

魔術の詠唱を速める能力。神言ではないが、その呪文の美しさはもはや妖精語の域に達している。
マーリンの呪文は速く、短く、そしてどこか悲しい響きを持つという。

道具作成：A+

魔力を帯びた器具を作成する。その手に持つ杖が工房であり、瞬時に様々な道具を作成する。

混血：EX

人間以外のヒトの血が混ざっている。マーリンは夢魔との混血とされ、夢魔としての特性を完全に受け継いでいる。

単独顕現：A

単体で現世に現れるスキル。
彼女は自力でこのスキルを獲得し、自らの趣味のために行使している。
本来関わり合いのない「この場所」に出現した理由の一つ。

本来、マーリンは英霊として召喚されない。どのような未来においても死亡していないからだ。
彼女がサーヴァントとしてマスターに仕えるのは個人的な欲望の発散、ありていにいえば趣味である。
彼女はその趣味を実現させるため、ある特殊クラスしか持ち得ないこのスキルを自力で獲得し、サーヴァントとして召喚されるフリをしている。

保有スキル

英雄作成：B

“王”を人為的に誕生させ、育てる技術。
世界有数のキングメーカーであるマーリンだが、
『大局はもちろん大事だけど、面白さの方がもっと大事』
という性格のため、ランクは下がっている。

夢幻のカリスマ：D

人を引きつける能力。
王や指導者に必須ともいえるスキルだが、なぜかマーリンは天然で持っている。
……しかし、マーリンはたまに「面白さ優先」で王の人生を狂わせてしまうため、
人に対するカリスマは低下している。

夢魔の畔(ほとり)：EX

地球における最後のサキュバスとしての力。本性とも。
『幻術』と『魔眼』が合わさったもの。
敵味方あわせて、戦場を一眸するだけで敵の精神に介入し、その魔力を吸い上げる。

宝具

久遠に開かれた理想郷(ホープ・オブ・アヴァロン)

ランク A **種別** 対人宝具 **レンジ** 1~100 **最大捕捉** ???

ホープ・オブ・アヴァロン。
どのような遍歴からか、このマーリンはアヴァロンの塔には幽閉されていない。

(女性ゆえモルガンの罠にかからなかった、という説が有力)
(単純に楽園に引っ込んだが、さりとて現世に用事がある訳でもないのでのんびり楽園で人間社会を眺めてる、とも――)
アヴァロンは人類が終わる時まで在り続ける。
アヴァロンとは『人類が目指す理想とする未来』の姿だと、マーリンは認識している。
そのため、彼女が棲むアヴァロンは閉ざされたものではなく、
人類に対して開かれたゴールという位置づけになっている。

マーリンの杖が指し示すのは地平線の彼方。
久遠の先で光り続け、いまも人々を走らせ続ける『希望』そのものである。

人物

一人称 私／（ごく個人的な時は）ボク（僕）　**二人称** ○○君／キミ／マスター／（親愛度があがると）マイ・ロード
三人称 彼／彼女／あの子（十代の女性）／あの男性（二十代以上の男性）／みんな

○ 性格

常に余裕を失わない可憐の花。
物事を客観的に捉え、人間世界は醜いものと読み解きながらも
「すべてがキレイな必要はないさ。
どんなに汚いものでも、ただ一点、輝ける星があればいい」
と希望を語ってみせる。

人間の世界好き、悪戯好き、男の子好き。
たいていのことは「どれどれ」と穏やかな笑顔で受け流す花の魔術師。

男マーリンとは違い、何の悩みもない、満ち足りた精神構造を維持している。
彼女は自分が人間社会において異物だと自覚し、それを別に嘆いていないので
「人は人、私は私」と完全に割り切っている。
「私は人類が産みだしたナビゲーターのようなものだからね。
その輪の中に入る気はないよ」
「私はただ、キミたちの旅が永遠に終わらなければいい、と思う程度の女さ。
まあ、あまりに退屈な旅になりそうだったら少しだけ、指を挟ませてもらうけど」

○ 動機・マスターへの態度

笑顔でそれなりに優しく対応してくれる。
だが、つかず離れず、適度な距離感を維持し続ける。
マスターが人間であり、自分は異物であるという自覚ゆえのことである。
だがもしもマスターの姿に「輝ける星」を感じる時が来れば、或いは……?

○ 台詞例

「私はマーリン。花の魔術師マーリンという。
キミの旅路を見守り微笑む、見ての通りの綺麗なお姉さんさ！」
「せいぜい楽しむさ。キミもそうしたまえよ」
「あはは。私を前線に出すのかい?」

○『FGOAC』における人物像

異なる世界から訪れた、もう一人の花の魔術師。
どのような場面であろうと微笑みを忘れない、可憐な花のような女性。
その美しさから、彼女の前では誰もが現実を忘れ、敵意を見失う。
一方、美しすぎて（そして誘惑が強すぎて）男を惑わす妖女ととられることもある。

落ち着いた態度、口調から賢人と頼られる時もあれば、
その緊張感のなさ、ドライすぎる考えから、
人の世に関心のない冷血な魔術師と罵られることもある。

「まあまあ。そう焦らない嘆かない。
どうあってもキミたちは鳥のように儚く死ぬ生き物なんだから。
終わりよければすべて良し、というんだろう？
ああいや、私は終わりとか未完とか、そんなの見たくないけれど」

○戦闘スタイル

男マーリンと違い、剣を持つ事はしない。
あくまで杖による魔術行使と、小さな妖精のような形状の「光（ビット）」を用いて戦う。
また、身軽なので格闘戦（のようなもの）も積極的に行う。

○因縁キャラ

アーサー・ペンドラゴン
やっと来たね、マイ・ロード。
え？　何？
また面白がって引っかき回しているんだろうって？
ひどいなあ、こう見えて僕だってあれこれと骨を折っているんだよ。
……本当だよ。（囁き）

ティアマト
やあティアマト。みんなのお母さん！
その節はありがとう、ありがとう。
そうだね。
たまには、ゆっくりしていこうかな。夕食を御馳走になるよ。

ドラコー
……やあ、どの顔で召喚されるのかと思ったけれど、うん。いい顔だ。
ああ、もちろん良い意味でだよ。
私はそこまで意地悪じゃあないからね。
ところでキミ、クラスはアルターエゴなんだね。
ん、いいや？　深い意味はないさ。あはは。

ビーストⅥ
出逢い方が悲しく、哀れにも、最悪に過ぎたんだ――
とはちっとも思ったりしないさ。
彼女と私たちは、この上なく、最上の出逢いだったと確信しているとも。
たとえ最後の最後のことだったとしてもね。
特に、キミたち人類にとっては！


第一段階



側面
side


正面
Front


背面
back


第二段階


側面
side



正面

front


背面
後髪 OFF
back


第三段階


側面
side


正面
Front


back
背面
後髪 OFF

インナーデザイン

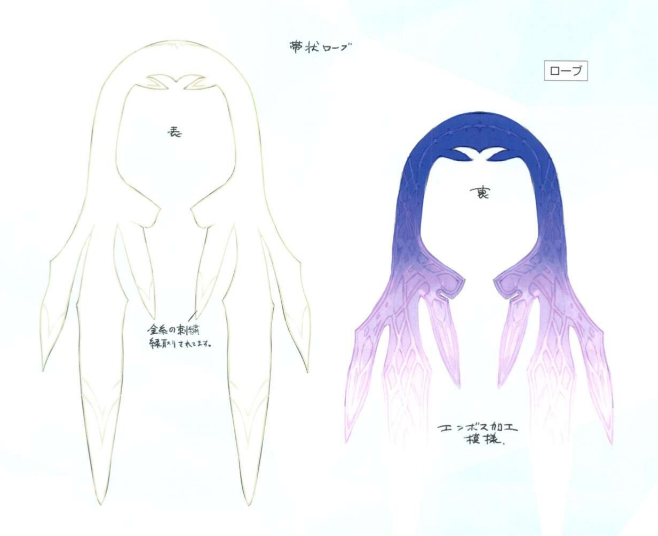
ガーター＋レギンス
の様なイメージです。






トップアングルから見た
耳飾りのシルエット
カバータイプの耳飾り
顔の雰囲気
内部でイヤーカフ等で
固定させてる
イメージです。
ローブの下
スリット穴
3段階目で
伸びる部分
1~2段階目ではストンと
落ちていますが
3段階目で魔法の浮力で
フワッと広がります。
スカートと言うより
長めのトップス裾のイメージです。
折りひだのライン
ひだのディテール


杖デザイン
サイドボリューム
3段階目での変化
杖デザイン
上パーツ
ナナメ



Comment from Illustrator

まさかアーケード実装だと思っていなかったので3Dデザインを前提としてないのですが、3D側に配慮しない事でデザインに組み込めた要素もあるので結果的には良かったのではないかなと…。三臨の姿や耳飾りがエルフ耳っぽくしてあるのは妖精っぽいイメージにしようという目的ゆえでした。アルトリアとプロトアーサーくらいの違いを表現する為に、マーリンとは違うデザインラインを意識してるのですが、色は大体似た様な構成でプロト感が欲しくてちょっとだけ色味を減らしたりしてます。（タイキ）



シータ

クラス アーチャー　**真名** シータ
性別 女性　**出典** ラーマーヤナ　**地域** インド
属性 秩序・善　**身長** 149cm　**体重** 44kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** EX　**宝具** B

設定作成:東出祐一郎/キャラクターデザイン:輪くすさが
CV:沢城みゆき

主な登場作品:Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

対魔力:A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではシータに傷をつけられない。

単独行動:D

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクDならば、マスターを失っても数時間は現界可能。

保有スキル

大地の宝石：A

父親が畑を耕した際、神に祈ると鋤(すき)の先から、
現れ出でた、という逸話から。
大地に愛され、大地に守られる。

試焔の巡礼：B

捕虜であったシータが敵との交流がなかったことを
証明するよう迫られた際、その身を炎に投じた逸話から。
はたして彼女は、いかなる炎でも身を焼かれることはなかった。

離別の呪い：EX

夫ラーマがバーリという名の猿を殺したことによりかけられた呪い。
これにより、彼女は夫であるラーマと永遠に巡り会うことはできない。
解放されるのは、二人が肉体を捨て去った後である。
シータ自身が呪われている訳ではないが、
ラーマの呪いが影響を及ぼしている。

女神の神核：C

英雄を越える聖雄ラーマは、インドの三大神ヴィシュヌの化身の一つである。
一説にはシータもその化身とも、あるいはヴィシュヌの妻ラクシュミの化身とも言われている。

宝具

追想せし無双弓(ハラダヌ・ジャナカ)

ランク B **種別** 対人宝具 **レンジ** 5~50 **最大捕捉** 1人

ハラダヌ・ジャナカ。
破壊神シヴァがシータとその父ジャナカ王の祖先に授けた剛弓。
八台の荷車に乗せて運ばなければならないほど重たい。
シータの花婿を選ぶための選定の弓であり、弦を張れるほどの剛力の持ち主だけがシータを花嫁にすることができた。
数多の人間が挫折する中、ただ一人ラーマだけが弦を張り、あまつさえ真っ二つに折るほどの力の持ち主だった。

……間違いなく、彼女の幸薄い人生の中で一番幸福だった頃だろう。

ラーマの力を持つ少女として召喚されたため、ジャナカ王とは血の繋がりがないシータでも引くことが可能な宝具。
バッドステータスがあっても発動することが可能で、ステータスも回復する。

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／あの方など

○ 性格

おしとやかで我慢強く、一途にラーマを愛し続ける少女。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しても慈愛の情を崩すことなく、
王に対する臣下の如く仕えるが、
恋愛感情には距離を取る。
長い人質生活のせいか、極めて我慢強いが、
ラーマに関することになると、我を忘れる。

○ 台詞例

「シータはここにおります、ラーマ様」
「それでいい、私はあの恋と、あの愛を知っている。
だから、この先もずっと——互いに互いを求め続ける」
「……少しだけ、あなたの戦いに役立てるね。
私、それだけで幸せなの」



○史上の実像・人物像

ラーマの妻。
ラーマが猿にかけられた呪いのため、永遠の離別が宿命付けられている。
ラーマは十四年の月日をかけて魔王ラーヴァナを倒し、シータと再会したものの、幸福は然程長く続かなかった。

やがてシータはその貞節を民たちに二度疑われ、
疑惑を晴らすためにラクシュミとして天に還ることになる。

○『FGOAC』における人物像

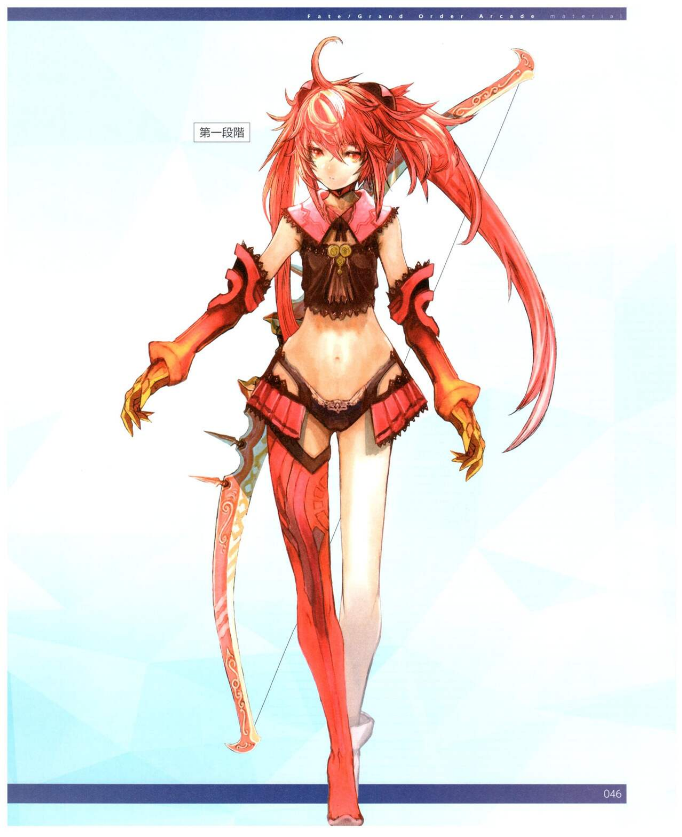
シータはヴィシュヌの妻ラクシュミの化身であり、同時に半分に分かたれたヴィシュヌの化身とも言われている。
(もう半分はラーマである)

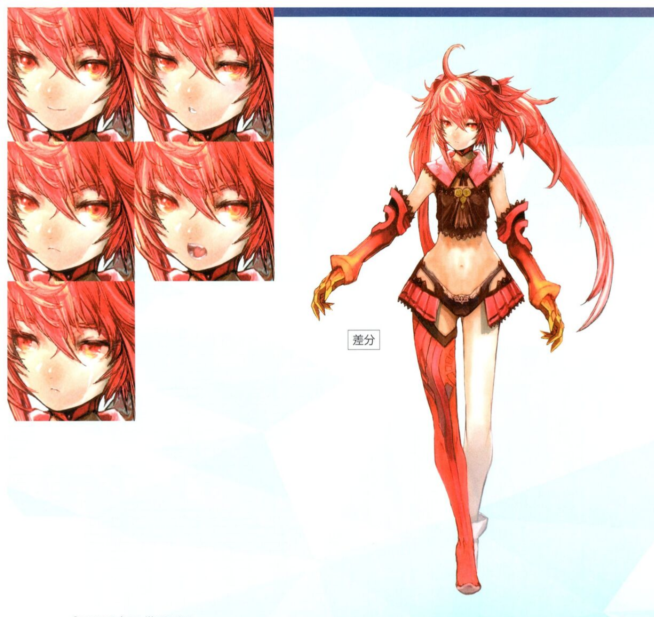
そのため、聖杯戦争において召喚されるシータは、ラーマの別側面という力を与えられる。
ラーマの弓兵(アーチャー)としての技量を授かったシータは、それが離別の呪いによるものだと知りつつも恐怖を堪えて、戦いに赴くのだ。

○因縁キャラ

ラーマ
永遠の愛を誓った人。互いに不完全であるが故に、
揃って完璧へと至る。
呪いによって永遠の離別となった今、その完璧が成立することはないのだが。

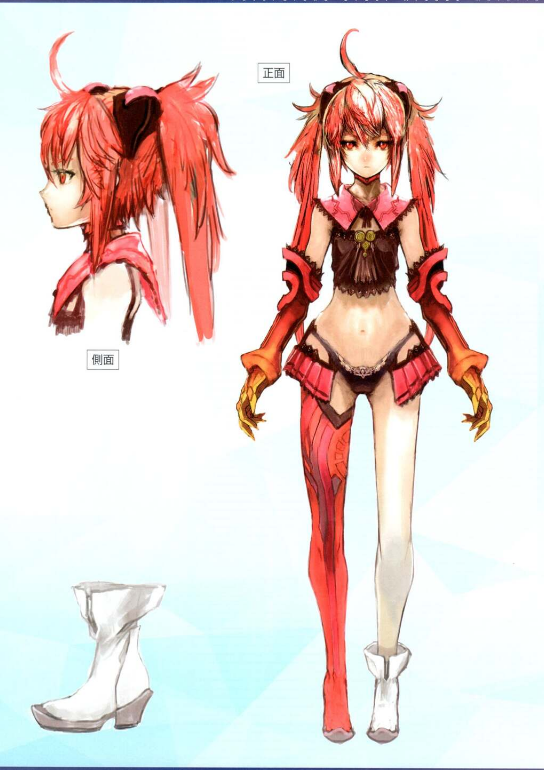
なお、シータは基本的に諦めないタイプなので、サーヴァントとして召喚されてからは文通、魔術による遠隔通信、オンラインミーティングなど、あらゆる手段を試している。ラーマさえ召喚されれば、絶対に連絡してみせると自信ありげ。

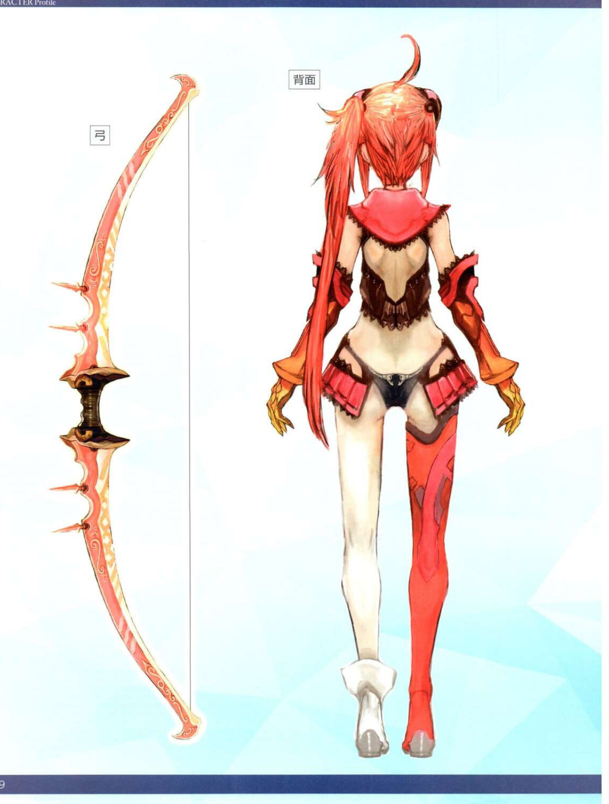

第一段階



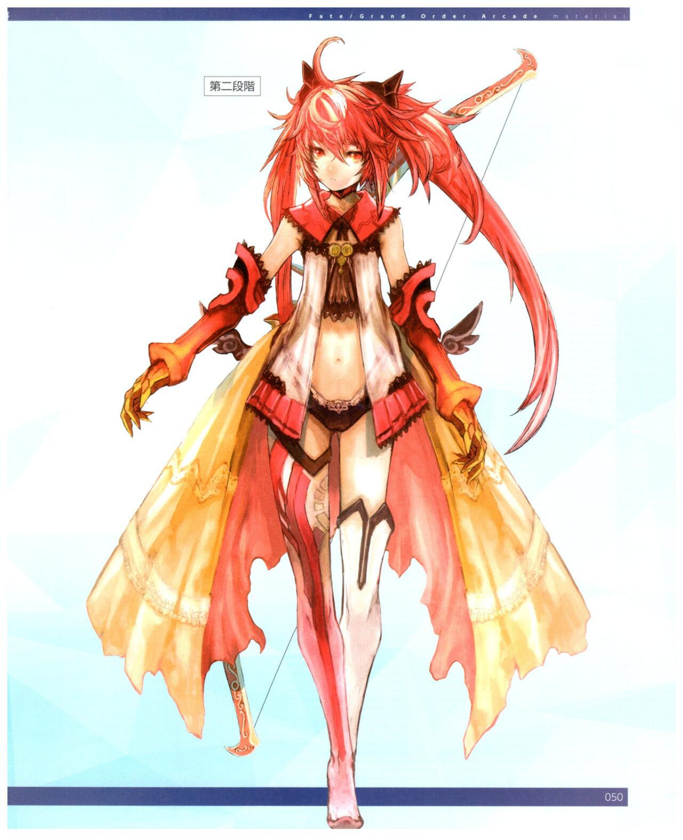
Comment from Illustrator

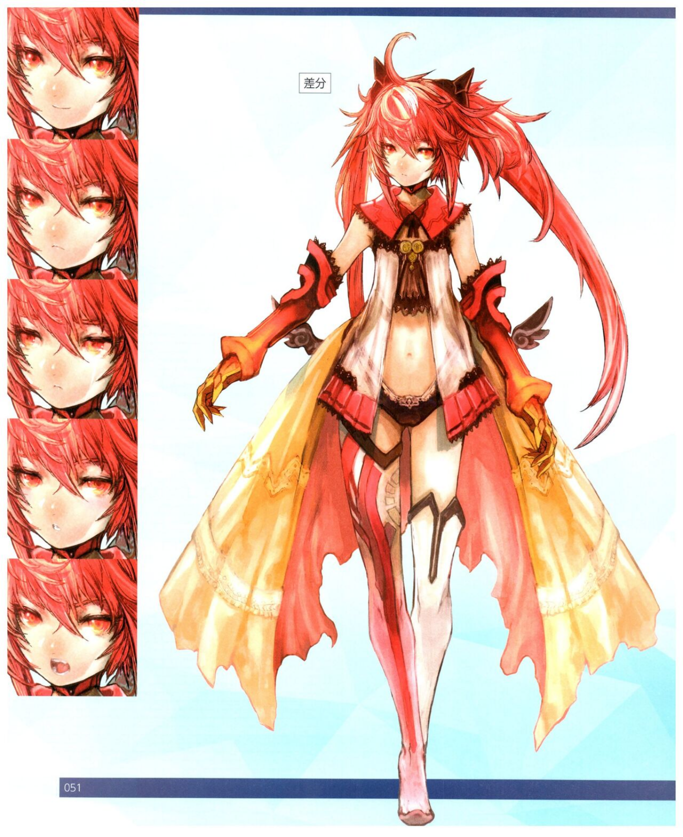
こんわにちん！ 輪くすさがです。ラーマ君すきすき大すきシータちゃんですが、実装の仕方が鬼すぎてガチで放心しましたね…。人の心がないのか！運営は！(喜) かわいそうすぎて、オラわくわくしてきたゾ！(お前がいちばん鬼) それにしても3Dでキャッキャウフフと動くシータちゃん(そんなんではない)、かわいくてデザインの甲斐があったというもの…。ただシンプルに、うれしくて泣きましたよホロリ。鬼のお前にも流す涙があったのか…と言われそうですが、私だって尻ばっかり描いてる変態ではないんですよ！ まあ、尻ばっかり描いてる変態ですが。9年前に「シータのデザインは10年に一度の会心の出来！」と豪語していましたが、そんなこと言ってるうちにもう、10年たとうとしている戦慄。さて…次の会心のキャラは描けるのか…？ 10年後をお楽しみに！(20年だぞ？) (輪くすさが)


正面
側面



弓
背面


第二段階


差分


正面
側面


背面


第三段階


差分


正面
側面


背面



鈴鹿御前〔サンタ〕

クラス ランサー **真名** 鈴鹿御前
性別 女性 **出典** 鈴鹿の草子、田村の草子、田村三代記、など
地域 日本 **属性** 中立・悪 **身長** 164cm **体重** 51kg

筋力 D **耐久** C **敏捷** A **魔力** A **幸運** C **宝具** A

設定作成：たけのこ星人／キャラクターデザイン：たけのこ星人
CV：東山奈央

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

騎乗：B

騎乗の才能。
大抵の乗り物なら人並みに乗りこなせるが、幻想種は乗りこなせない。
セイバー時よりも、トナカイをより上手に乗りこなす事ができる。
トナカイ役のマスターを、普段以上に扱いこなす無根拠な自信も備わっている。

神性：A

その体に神性属性があるかないかの判定。
「みんなに施し（プレゼント）与えまくるとか、セイバーの時より神様っぽさアップしてるっしょ!」と本人はノリノリだが、元々高い神性を備えている為、セイバー時と比べてランクに変化はない。



保有スキル

神通力：B（A）

神の力の一端。周囲の物体を自由に動かす事ができる。
現在はサーヴァントとして顕現しているため、本来とくらべ能力がランクダウンしている。
上手く使えばプレゼントを大量に配ることに利用できるので、サンタとしてのポテンシャルは高い。
だが鈴鹿御前が届けたいプレゼントは恋心なので、その用法で活用される事はない。
それはそれとして子供たちにはお菓子やおもちゃをあげたいと考えているが、手渡し派だった。

ラブコンフィズリー：A

魔眼が変化したスキル。
元々所有していた魔眼は鈴鹿御前への恋愛感情を抱かせてしまうものだったが、こちらは対象者に恋そのものへの強い憧れを芽生えさせる。
特定の人物への好意を抱かせるわけではなく、あくまで対象者各々の恋愛感を軸とした変化が発生する。
恋は時にほろ苦いけれど、それでも甘くキラキラ輝くものだと信じる鈴鹿のお節介。
セイバー時よりも魔眼のランクが上がっている為、回避しにくいスキルとなっている。

聖夜の祝福：C

才知の祝福の効果範囲を、無理やり自身をのぞく味方全体に広げたもの。
サンタなんだから皆をハッピーにしなきゃ嘘じゃん！ という矜持の表れ。

宝具

三千恋染世界（さんぜんれんぜんせかい）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 100人

さんぜんれんぜんせかい。
鈴鹿御前は自らが持つ三振の太刀を、サンタに合わせて変化させた。
大通連と小通連の二振は、合体する事でイルミネーション輝く両通連に。
顕明連は、聖夜に輝く星をイメージした顕慕連へと姿を変えた。
三千恋染世界は、その二槍の併せ技である。
宝具を使用すると、鈴鹿の『恋する者を応援する気持ち』が形となった恋愛空間が効果範囲内に展開される。
具体的にいうと、顕慕連の力で星が舞い、両通連の変化した雪が降る。つまりホワイトクリスマス的ないい感じの雰囲気が演出される。
空間内では敵味方関係なく鈴鹿の影響下に入る事となり、応援された者は元気と勇気をもらい、敵対する者は恋路を邪魔する相手として能力を制限されてしまう。
ちなみに『夜中だろうと使用できるように』『他人に作用するように』と無理やり変化させた結果、宝具のポテンシャルは顕明連の時と比べて大幅に下がっている。
しかしその代わりに才知の祝福を使用しなくても宝具を扱えるようになった。結果オーライである。

人物

一人称 私（わたし）
二人称 あんた／〇〇（呼び捨て。苗字か名前かは相手によって気分で変わる）／〇〇くん／〇〇ちゃん
三人称 あいつ／あの子／マスターには「マスター」と気軽に呼び捨て。

○ 性格

本来は生真面目で思慮深い性格だがそれが表に出てくる事はなく、我侭で短絡的、ギャルギャルしい女子高生という立ち回りを良しとする。
まだ見ぬ想い人に向けて女子磨きに余念がない。
ただ根が奉仕体質なため、我侭な振る舞いの真意が実は相手の為を思っていた場合も多い。

サンタとなった鈴鹿御前は、そんな奉仕体質が前面に押し出される。
自分の恋よりも他人の恋を優先して応援する。
恋のキューピッドと混合してる節もあるが、これこそが鈴鹿にとってのサンタの姿。
皆ハッピーになるし、自分も恋を学べるしで一石二鳥である。
ただし、すべての恋を応援するワケではない。鈴鹿の裁量でやんわり断る事もある。
友達だとしても、清姫の愛憎をそのまま後押しするワケにはいかないのだ。ちょっと責任取りきれないし。
……と、鈴鹿御前なりにサンタというものに対して真面目に取り組んでいるのだが、そもそも恋に不器用なのでそのサポートに過度な期待をしてはいけない。

セイバー時よりもちょっとハシャギ気味。
ちなみに鈴鹿御前が水着霊基になると開放的な気分になり、誤差ではあるがセイバーの時より少し自分本位な思考をするようになる。

○ マスターへの態度

セイバー時よりも、マスターへのお節介が増える。
要するに恋愛相談に乗りたがる。恋バナがしたい。
セイバー時と同様、マスターと恋愛には発展しない。「恋」の手前までが好感度マックスとなる。

○ 台詞例

「クリスマスってさ、恋するみんなにとって重大イベントなワケ。だったら私がサンタになんなきゃ嘘っしょ？」
「ん？　黒ギャルなのはただのイメチェンだけど？」
「恋話（コイバナ）一途！」
「恋愛相談？　そういうのマジ得意っつーか、受付中っつーか、私に全部任せるっしょ！」
「聖夜の星は道しるべ、雪夜を染めるは甘い鼓動。
クリスマスの大一番！　私が背中を押したげる！
『三千恋染世界』！」
「星灯り———照らすは秘めたる胸の内。
聞こえてる？———こんこん鼓舞する雪の声。
これこそが———恋呼ぶ聖夜の六つの花。
『三千恋染世界』！」
「メリークリスマス、マスター。
マスターにも甘い恋が訪れんことを……なんてね！」

○ 『FateGO』における人物像

天女姫は真理に至った。
もしかしてJKでサンタってマジいけてるのでは?……と。
もちろん水着霊基も捨てがたい。夏が私を呼んでいる気もするし、駄狐ばかりに良い思いをさせるのも許しがたい。
――だがしかし、恋する者たちにとってのビッグイベント「クリスマス」を見て見ぬふりするワケにはいかないのだった!

そんなワケで、鈴鹿御前はサンタとなった。
曰く、「恋を配る」。
カルデアの鈴鹿御前にとって、恋に殉ずる事こそが極上の幸せである。
であれば大好きな仲間たちに自分の大切なハッピーをお裾分けしたいと考えるのは当然の帰結だった。

恋を配ると言ったものの、対象の相手二人を洗脳等で無理やり親密にさせるような手段は取りたくない。
そこで恋のサンタが選んだ手段の一つが、魅了の魔眼を改良したスキル『ラブコンフィズリー』である。
対象者本人に元々備わっている『恋に対する想い』を増幅し、一時的に恋しやすい体質に変化させる甘い導き。

「やっぱ最後は自分の気持ちで好きって言ってくれなきゃ駄目じゃん?
だから私が干渉するのは恋のお膳立てまでだし!」

というそれなりにまともな鈴鹿の恋愛観がそこには籠められている。
傍迷惑な事に変わりはないが、一応根は真面目な彼女なのだった。

○ 通常武器

両通連/顕慕連
二本の槍を振り回す。神通力でも振り回す。
両通連は一部が光っていて、振ると光の軌跡で綺麗。文字も浮かんだりする。
クリスマスにとって、イルミネーションは欠かせない要素なのだ。
なお才知の祝福を使わない鈴鹿御前〔サンタ〕は、戦闘時に派手ではしゃいだ動きが多くなる。



○ 因縁キャラ

葛飾北斎（セイバー）

コイバナしようとすると、なんかいつも逃げられるんだよねー。
なんの、相手がセイバーだからって遠慮なし。ランサーでもプレイスキルでガンガン詰め寄って、いつかコイバナに花咲かせてみせるし！

タマモキャット

流石の私も空気は読む。バカネコにコイバナは求めないっつーか。
……で、プレゼントはニンジンでいいの？

紅閻魔

あ、紅ちゃーん！
ムードを盛り上げる為にクリスマスに映える料理を作って欲し……え？　だったらカルデア出張教室を開く？
アハハ違うし、“教えて”欲しいんじゃなくて“作って”……えっ？
あの、追いヘルズキッチンはちょっと……えっ、紅先生……違うし！　紅先生！

玉藻の前

……駄狐は私がどうこうする必要ないっしょ。

清姫

きよひーのはさー。恋を通り越してガチ愛憎じゃん。キラキラじゃなくてメラメラじゃん。

清少納言／織田信長／沖田総司

いつメンがクリパに居てくれると、盛り上がり方がマジダンチ。サイコーっしょ！
確かに調子にのせると面倒なんだけど、それもまたいとおかしってね。

ゲオルギウス

自撮り写真が上手くいかない時に相談にのってくれたんだよねー。マジいい人。

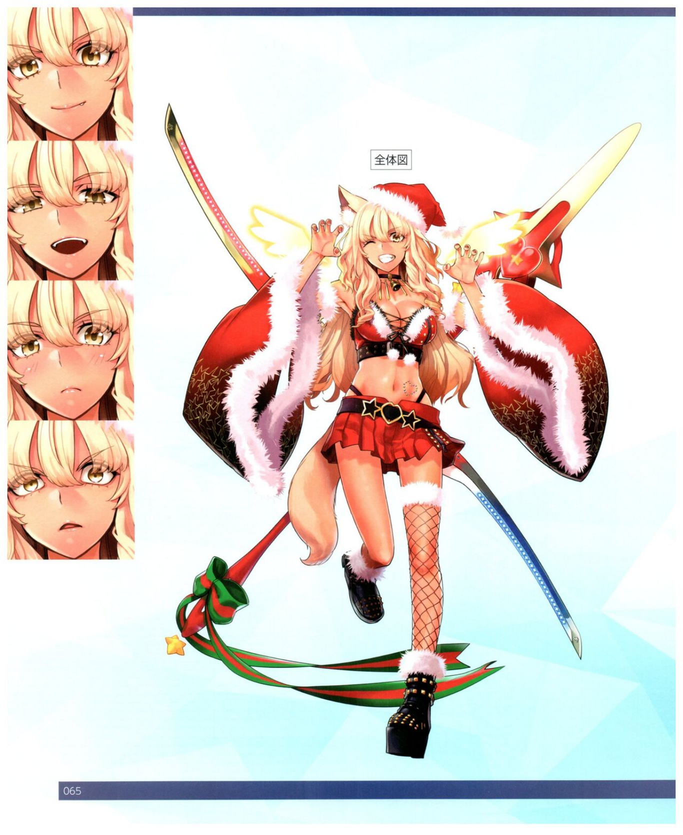
女王メイヴ

メイヴっちはやっぱカッコイイけど、自分を大切にしないところは心配っつーかさー。
友達として肯定してあげたいけど、思うところもあるっつーか。
そういえば「メイヴ・イヴイヴメイヴっち～」って挨拶するとめちゃくちゃイヤな顔されるけど、私はかなり気に入ってるから、これ。

幼年系サーヴァントたち

並んで並んでー。はいプレゼント！
やっぱみんなの笑顔みるとサイコーじゃん！　今まさに私こそが施しの英雄じゃん！　それは違うか。うん。




全体図


差分


スズカは前髪に一束
触角的な髪束があります。
チョーカー
クリスマスベルと、
いつか出会う相手（カズくん）
の運命的意味合いを
こめて
フチが黒い
お腹のボディジュエリー
正面

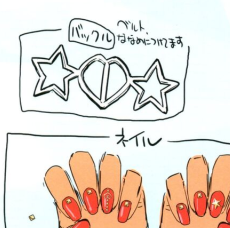

背面1
羽
羽衣が
変化したもの
恋のキューピッドに
なりたがっているので
ダッシュの時は
大きくなるとか


背面2

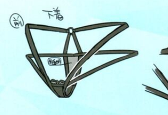

側面



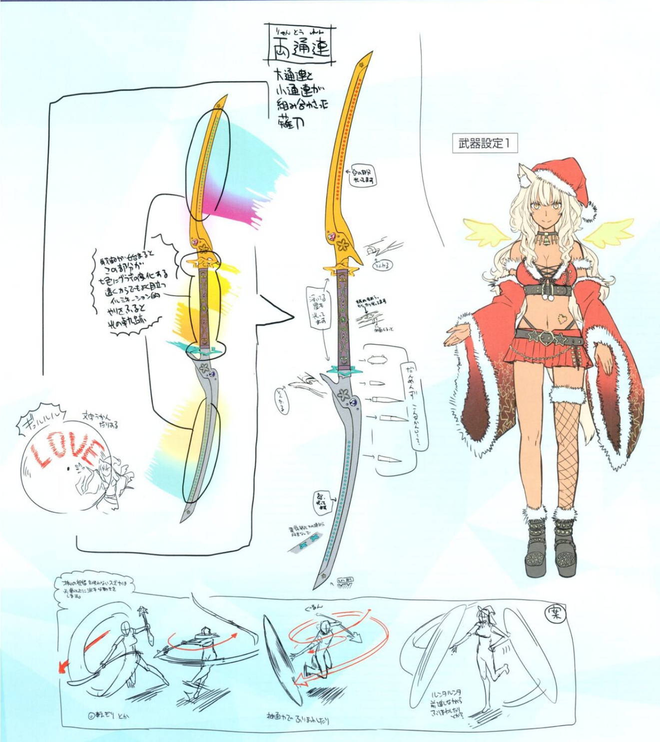

袖
ファー
外側が
長い


バックル
ベルト
ななめにつけてます
ネイル

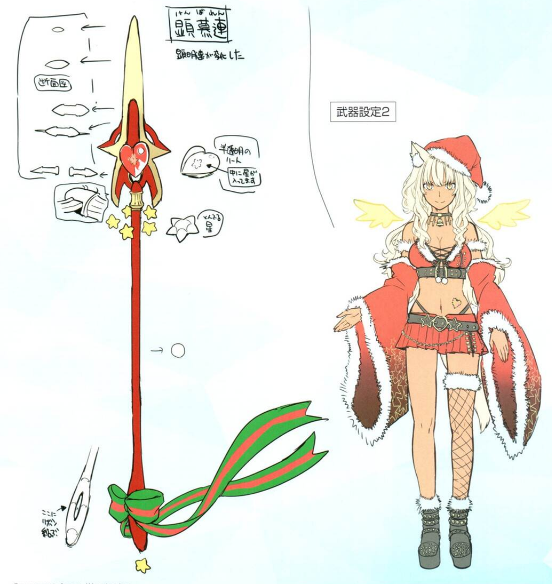

スカート


前
下着
半透明


うしろ
半透明



両通連
大通連と小通連が組み合わさった薙刀
武器設定1
LOVE
案



Comment from Illustrator

最初「今流行りの黒ギャルサンタ＋和アレンジ」というお題をいただいたのですが、女子高生スタイルに憧れるなら現代風も着たいかもな……と、和風洋風いくつか案を提出した所、武内さんから和と洋を組み合わせたアイデアが返ってきて、すわ〜天才〜！　と思いました。なお鈴鹿は下着を履かないキャラと思われがちですが、正確には「形が出てしまうのがイヤ」なので、逆にイケてる時は着用します。3D映えするといいなーと召喚演出や宝具演出を提案させていただきましたが、めちゃくちゃいい感じに実装してくれていて最高でした。ありがとうございます。3Dモデリングとモーション、めちゃくちゃカワイイですよねー！（たけのこ星人）

セタンタ

クラス セイバー　**真名** セタンタ　**性別** 男性
出典 ケルト神話、アルスター神話　**地域** アイルランド
属性 秩序・中庸　**身長** 165cm　**体重** 56kg

筋力 B+　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：lack
CV：村瀬歩

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade



クラススキル

対魔力：B

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であっても、ダメージを殆ど受けない。

神性：B

太陽神ルーの子とされるセタンタは、神霊適性を有する。

保有スキル

赤枝の騎士：B

アルスターの勇猛にして奔放な戦士たちが集う「赤枝の騎士団」の一員であることを、セタンタは特に強く自覚している。

猛犬殺し：A

クランの猛犬、すなわち「クー・フーリン」と呼ばれることになる少年時代の逸話がスキルと化したもの。獣殺しスキルの亜種。猛獣特攻。

影郷の武練：B+

影の国の女主人スカサハによってもたらされた修練の日々は、セタンタの精神と肉体を鍛え上げ、無双の英雄クー・フーリンとして完成させるに至った。
今回の霊基は修練中（厳密には修練終了直前）の精神と肉体であるため、本スキルが保有されている。真に英雄クー・フーリンとして現界する場合には本スキルは保有されず、宝具ゲイ・ボルクを保有することになる。
（本スキルを保有していない上に宝具ゲイ・ボルクを保有していない———という状態は本来的にはあり得ないはずである）

宝具

裂き断つ死輝の刃（クルージーン・セタンタ）

ランク B+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 0~30　**最大捕捉** 1人

クルージーン・セタンタ。
アルスターの戦士として認められた際にコンホヴォル王から授かった無銘の剣が、『ロスナリーの戦い』の伝承に登場する光の剣クルージーンと同一化した宝具。

淡い光を発する魔剣。
真名解放の際には激しく発光し、養父フェルグスの振るう魔剣カラドボルグにも近しい威力を発揮。師スカサハから学んだ恐るべき戦闘技術を用いてこの剣を振るい、セタンタは対象を完膚なきまでに叩きのめす。

今回の召喚で真名セタンタとして霊基が成立するにあたり、セタンタすなわち英雄クー・フーリンが戦いの際に振るった剣、という共通項から、ふたつの剣がひとつの宝具に同一化したものと考えられる。
「この剣、ほんとはもっと後のオレが使った剣じゃねえの？　それってズルじゃない？」
「でもまあ、ズルみたいな宝具持ってる奴多いもんな。まいっか！」
とセタンタ談。

人物

一人称 オレ　**二人称** おまえ／あんた／○○（呼び捨て）／テメエ　**三人称** 奴／奴ら／○○（呼び捨て）

○性格

天真爛漫野生児少年。
明るく、行動的。思い悩む前に行動する。
ただし、養父フェルグスや師スカサハの教育が行き届いているのか、目上の相手や大人に対する礼儀はきちんと守る優等生的一面も持っている。
誰も見ていないところでは自由きままなのだが。

○動機・マスターへの態度

気安い友達、といった方向性で接してくる。
これは、年代が近い相手に対する、彼にとって最適解の接し方なのである。
聖杯に懸ける願いをセタンタは特に持たない。
最強の英雄とならんとする願いは、自分以外の誰にも叶えられないと分かっているからだ。

○台詞例

「セタンタだ！
ま、クー・フーリンって名前もあるんだが……
クランの猛犬、アルスター随一の英雄って名乗るにゃ、今のオレはまだまだ未熟だ。
だからセタンタ。よろしくな！」
「聖杯？　大釜じゃねえの、ダグザの。
はー、そっか。言い方の違いかね？　地域性とか文化とか？
あー、でも分っかんねえなー」
「……ゲイ・ボルク使いてーなー！」

○ 人物像

ケルト神話、アルスター神話に於ける
大英雄クー・フーリン―――その修業時代の姿。
その肉体及び精神は、ランサーやキャスターとして現界する彼よりも若く未熟。
しかし同時に、何者かになるために足掻き、進み続ける、一少年としての無限の可能性を秘めてもいる。

既にクランの番犬との戦いを経た後の時期ではあるが、
この逸話を元とする「クランの猛犬(クー・フーリン)」の勇名を
未だ自らのものであると認識しきっていない。
理由は、影の国の女主人にして最強の槍使いである師スカサハから
当然のように「セタンタ」と呼ばれ続けているから……かもしれない。

明確に自らの未来の記憶を持っている訳ではないものの、
記録としての歴史的事実は概ね認識している。
ただし、よく似た霊基状態で現界しているアレキサンダー少年とは違い、
セタンタは
「歴史だか人類史だかなんだかしらねーけど」
「オレの未来はオレのものだ」
「メイヴ？　なんかに殺されてたまっかよ!」
と、まったく自分の未来を受け入れていない。
メイヴ上等である。

○ 因縁キャラ

スカサハ
やっべ、あの女いるのかよ……いえ師匠!!!
クー・フーリン(槍) ／クー・フーリン(槍／プロト)
オレがいる!
クー・フーリン(狂)
オレがいる?
クー・フーリン(術)
いずれ名のあるドルイドとお見受けするが……
んーでも……ドルイド、か……
え？　オレ？
(最初にオーディンの存在を感じ取るので、すぐに自分なのだとは気付かない)
メイヴ
ああん？　誰だよテメー。
クーちゃんって誰だよ知らねーよ。
……な、なんだよ、なんでそんな顔すんだよ!
アレキサンダー
ああ？ (当初はややライバル心)
スカサハ＝スカディ
(二度見)




正面


背面



Comment from Illustrator

元々『Fate/stay night』の最推しがクー・フーリンだったこともあり、セタンタは勝手にとんでもないプレッシャーを感じながらデザインさせていただきました。アーケードでお披露目を迎え、実際に当日実機3Dで元気に動き回る姿にはとても感動した記憶があります。様々なクー・フーリン要素を取り入れながら王道の気持ちいい少年勇者を目指しつつ最終的に今回の姿になりました。ちなみに白い子犬はクラン家の猛犬の子供をセタンタが成犬まで育てたいうエピソードから、一緒に成長する相棒として横に添えております。(lack)

ジャック・ド・モレー

クラス セイバー　**真名** ジャック・ド・モレー　**性別** 男性
出典 史実　**地域** 欧州、キプロス、シリア地域の十字軍国家
属性 秩序・善　**身長** 180cm　**体重** 68kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** C　**宝具** B

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：黒星紅白
CV：中島ヨシキ

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade



クラススキル

対魔力：B
魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。

騎乗：C
正しい調教、調整がなされたものであれば万全に乗りこなせる。



保有スキル

騎士団の誓い：A

『降伏よりは死を』『清貧、貞節、服従』。
若きモレーが希望と共に胸に刻み、生涯忘れることのなかったテンプル騎士団の聖なる誓い。

喜捨の勧め：A

欧州各地の領主に対して、騎士団の崇高な使命を説き、財産の寄進を迫った強力な営業交渉術。
優しくおだやかに、時には有無を言わせず強引に。

巡礼の守護者：B

我が身を犠牲に神に仕え、信徒と信仰を保護する者としてのテンプル騎士団の誇り。
最後のグランドマスターをひたすらに誠実に務めあげようとしたモレーの矜持。

宝具

斯くも永き巡礼の旅路（ピレリナージ・ド・テンプル）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～100　**最大捕捉** 2人

ピレリナージ・ド・テンプル。
テンプル騎士団の栄光と衰亡の歴史。輝かしい幻影をまとう剣と騎馬の突撃。
エルサレムのソロモン神殿跡地の発祥から、パリ・セーヌ川シテ島の火刑場に至るまでの、二百年に渡る騎士団の生き様を誇る。焼身の業火に包まれながら剣を振るう最後の総長ジャック・ド・モレーの雄姿は、あたかも灯滅せんとして光を増すがごとし。

人物

一人称 私（わたくし） **二人称** マスター／あなた／貴公／マドモワゼル／貴様 **三人称** 彼ら／彼の者たち など

○ 性格

まじめで人見知りする性格。第一印象はコミュ障気味でひどく脆弱な雰囲気。
ところがいざ交渉の場になるとそれは一転し、しぶとく強靭な精神力を発揮する。本人の体調が悪化するにつれて弁論の切れ味は増し、一歩も引かずに相手をやり込める。
テンプル騎士団の誓いである『降伏よりは死を』『清貧、貞節、服従』を頑なに守ろうとする。
騎士団の金庫は神の所有物であるため、金銭の扱いに関しては非常にドライ。感情を挟まず、絶対に自分が損をしない取り引きを心がける。
すぐに胃をわずらって嘔吐してしまうので、そんな時はひたすら可愛いモノのことを考えている。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯への望みは「聖地の奪還」と「テンプル騎士団の再興」。
マスターには全幅の信頼を置いて服従し、そしてなお他者とも同様に、公正かつ慎み深く接しようとする。

○ 台詞例

「セイバー、ジャック・ド・モレー。ここに罷り越しました。嗚呼……わ、私めは、モレーとお呼びくだされば。どうぞ、お見知りおきを……」
「オーダー！（秩序を）」「精算を願います！」「必要経費です」
「如何ほどでしょう、あなたの命の価値は」「ま、マスターは私めの見積もりを、いつも狂わせる御方だ」
「我が十字の盾は信仰の盾。断じて破れぬ我が誓い！　この強固なる元本が割れることなど決して……まあ、ンンッ、そ、備えはされるべきでしょう」
「命より重い金など、あろうはずがない。命こそは無限なる富なれば。我らテンプル騎士の誓いこそ巡礼者を守る光――。……そ、それはそれとして、貸したものはお返しいただきますが」
「騎士として敗北し、修道士として破戒し、総長として廃絶した。何も成せぬまま、灰燼に帰した我が無念、今ここで晴らそう！『斯くも永き巡礼の旅路（ピレリナージ・ド・テンプル）！』」
「ひ、羊……かわいいですよね。あの生き物は実に、百パーセント混じりけの無い、羊なのです。嗚呼……なんたる奇跡」

○ 史上の実像・人物像

聖地エルサレムへの巡礼者を守護する騎士修道会『テンプル騎士団』。
モレーはその第23代目総長であり最後のグランドマスターとして著名。
騎士団の莫大な資産を欲した端麗王フィリップ4世はモレーに異端の疑いをかけ、騎士団を廃止に陥れた。
呪いの言葉を残しながらモレーはパリで火刑となった。

13世紀。当時、神聖ローマ帝国に属したブルゴーニュ郡モレーの小貴族の子として生まれる。
21歳でテンプル騎士団に入会し騎士となったモレーは、最後の拠点であった都市アッコンの防衛戦に加わるが十字軍の援軍を受けられないまま都市は陥落する。
騎士団本部はキプロス島へと移されたものの、モレーは聖地奪還を諦めずに十字軍の再遠征への情熱を燃やし、腐敗と慢心の及んでいた騎士団の改革を唱えて総長に就任する。

テンプル騎士団は各国諸侯からの寄進によって莫大な富を得ており、さらに銀行業の先駆けとなる金融業を広く営むことで資産を増やし、欧州各地に大小一万箇所以上もの管区を持つという一王国に匹敵する財産を所有していた。
騎士団総長となったモレーもまた現代銀行の頭取に似た立場であったといえる。
目的を見失った騎士団に堕落が蔓延しつつあるなかでモレーはあくまで敬虔な修道士であろうとした。
軍事的成果をあげられなかった過去を悔やみ、ひたすらに聖地エルサレムの奪還を目指した。

フランス王フィリップ4世に黒魔術や悪魔崇拝など異端の濡れ衣を着せられ、テンプル騎士たちが一斉逮捕された不吉な日は、俗に言う『13日の金曜日』の起源とされる。
幽閉と拷問の末に火刑に処されたモレーは、フィリップ4世とその傀儡教皇クレメンス5世への呪いを叫んだ。実際に一年を待たず二人は衰弱死する。

○『FGOAC』における人物像

クラス“セイバー”のジャック・ド・モレーは、敬虔なる修道士。
何世紀にもわたり理不尽に被った、テンプル騎士団の異端の汚名が晴らされて以降の歴史観によるサーヴァント。
火刑の際には確かに呪いの言葉を吐いたが、サーヴァントとなったモレーには、結局衰亡の道を辿ったフランス王家への憐れみはあれど憎しみは無い。
ただ、貸したお金を返して欲しい。それだけである。

信仰都市ロスト・エルサレムの門を守護するモレーは、汚染された聖杯に侵(おか)され、完全なる狂気に取り憑かれていた。庇護を求める民たちから肉体をそぎ落とし、その“魂”を魔獣赫へと捧げた。カルデアと対決したモレーは霊核を砕かれながらも霊基を保って戦い続け、そして敗れ、魔獣赫と共に消滅した。

○ 通常武器

ロングソード、十字の盾、羊。

○ 因縁キャラ

獅子心王リチャード1世

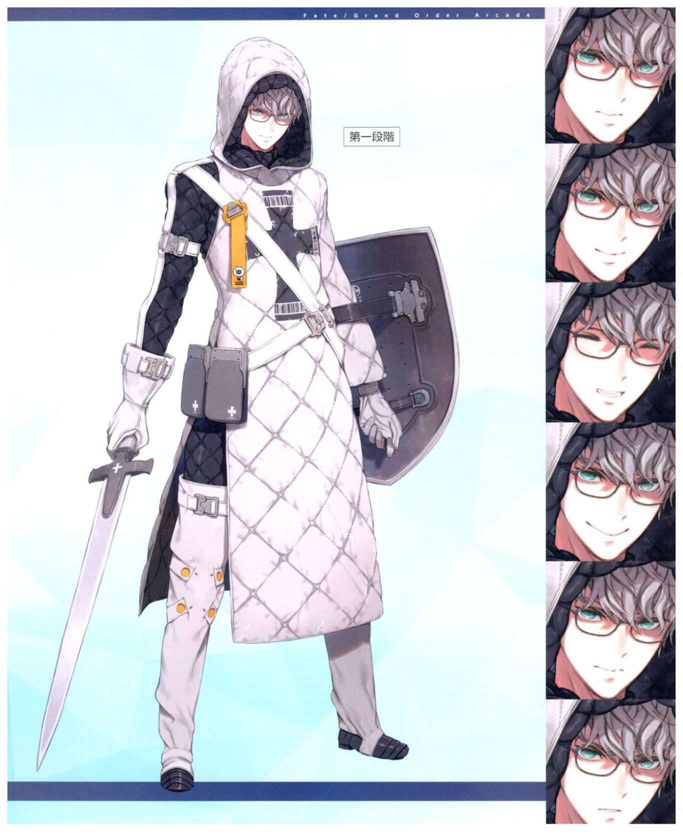
第3回十字軍の最前で指揮を執られた、ゆ、勇猛なるイングランド王！ 我が緒戦の地アッコンも、キプロスも、獅子心王の熱情が強く刻まれた場所でした。さ、されど、その遠征の果てに、ついに聖都エルサレムが目前に迫ったにもかかわらず、彼は聖都へ足を踏み入れることはなかった。その理由(わけ)は、宿敵の前で剣を手放す無防備を嫌ったのか……それとも望んだ戦果を得られなかった後悔だったのか。そんな彼の王の無念と矜持に……わ、私は、幾たびも思いを馳せたものです。

守護騎士ゲオルギウス

サン・ジョルジュ———名高き竜殺しの守護騎士殿。わ、我々は同じ砂塵の特異点に招かれました。そう、偽りの誓いに服従し、互いに狂気の帳(とばり)の下にあったとはいえ……それでも一筋の巡礼路に立ち並び、貴公と共に戦ったその事実を、誉れと思う無礼、どうかお許しいただけませんでしょうか。

ジャック・ド・モレー（フォーリナー）

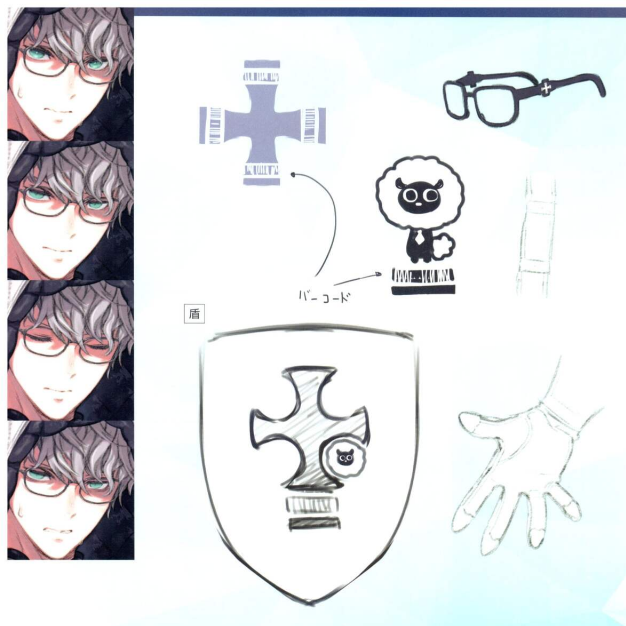
な、なんと……仮に、悪属性に堕落した私が顕現されたら、ですか？ ……け、決して起こりえない、などとは申せません。誰しも誘惑に敗北し、顛墜(てんつい)する危険は秘めているものです。だが、とても直視できる振る舞いではない。自分自身であればこそ……！ その身にほんの、ただ一片の良心が残るならば、厳しく、一切の容赦なく引き締めねば。


第一段階


背面
集金袋



正面
← 合成革が
劣化した感じ



Comment from Illustrator

ジャック・ド・モレー（セイバー）は、テンプル騎士団の財務組織（銀行）の側面が強く出たサーヴァントでしたので、昔の銀行員が付けていた（イメージ）黒い腕カバーをベースにしてデザインを組み立てていきました。ポーチも財布風にし、お金にまつわるイメージのあるバーコードなんかも衣装に取り入れています。仔羊のキャラクターも銀行によくあるマスコット的なものをイメージしております。体調崩しがちな部分があるので、手首足首と首をいつもより一回り細く描いています。ちなみにモレー（フォーリナー）は仔羊が仔山羊に変わり、盾の裏がジンギスカン鍋風になっています。（黒星紅白）


第二段階


背面
集金袋


正面


剣
盾


第三段階


背面
集金袋


正面


剣
盾
テンプル
マーク



フランケンシュタイン(クリスマス)

クラス キャスター **真名** フランケンシュタイン(正確には無名、フランケンシュタインの怪物である)
性別 女性 **出典** 創作 **地域** ヨーロッパ全域
属性 混沌・善 **身長** 172cm **体重** 48kg

筋力 C+ **耐久** B **敏捷** D **魔力** B **幸運** A **宝具** B+

設定作成：東出祐一郎 ／キャラクターデザイン：岡崎武士
CV：野中藍

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

道具作成：EX

この子自分の腕とか足とか、割と適当に改造してる……。

陣地作成：D

猫の額のように狭い自分のねぐらを作るくらいで、
陣地にまったく興味がない。



保有スキル

人造聖者の贈り物：A

サンタクロースになったことで得たサンタ専用スキル。
贈り物を届けることで、味方の心を癒やす。
人造であれ、その心意気は変わりない。

浮かれはしゃぐは乙女の欣喜(きんき)：B+

サンタクロースになったことで、若干、かなり、
大変に浮かれている。
彼女の放つ大音声は、聞いた者を勝手に浮かれさせてしまうため、隙も多くなる。

人造花嫁の見る夢は：B+

サンタクロースになり、夢見る側から夢を与える側になったが、それでも夢見る少女である。
いつか、自分という贈り物を大切にしてくれる人が現れるといいなぁ、などとふんわり夢見ている。



宝具

花乙女の祝祭・晴れやかにお届け！

フェスティバル・フラワーガール・プレゼント

ランク B+ 種別 祝福宝具 レンジ 1~20 最大捕捉 20人

フェスティバル・フラワーガール・プレゼント！
浮かれたフランちゃんが最大限に浮かれることで発動する、祝福宝具。
敵味方構わず発動するが、不思議なことに敵方には物理的ダメージが、味方にはバフ・回復などが振りまかれる。
また、花乙女の名の通り、色鮮やかな花片がプレゼントと一緒に撒き散らされる。
そして敵には爆弾がプレゼントされる。

乙女の貞節（サンタ）

ブライダル・チェスト・サンタ

ランク D 種別 対人宝具 レンジ 1 最大捕捉 1人

ブライダル・チェスト・サンタ。
乙女の貞節をちょっとサンタクロース風に改造したもの。
一回殴るたびにシャンシャンと鈴が鳴るし、どこからともなく星は出てくるし、ステッキみたいなあめ玉も散らばる。
『Fate/GO』では基本的に通常武器としてしか使用されない。

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた／おまえ　**三人称** あいつ／そいつ

○ 性格

どちらかといえば水着霊基のフランケンシュタインに近く、たどたどしい言葉で喋るが、知能は優秀。
プレゼントを怪力でブン投げ、割と大雑把にバラ撒くぞ!
たのしーい!

○ 台詞例

「さーんーたーだーぞー！　がおー!」
「ぷれぜんともってきたぞ、めでれ、そしてうやまうのだ」

○ 史上の実像・人物像

元々はメアリー・シェリーの小説『フランケンシュタイン あるいは現代のプロメテウス』の登場人物であり、
名無しの怪物。
ヴィクター・フランケンシュタイン博士が屍体を継ぎ接ぎし、
その上で落雷の力によって産み出した人工の生命体である。

小説においては、あくまで科学的に鋳造された怪物であるが、本作では
ヴィクター・フランケンシュタインそのものが架空ではなく、錬金術と科学を融合させることで人造人間を作り上げた男として、確かに存在している。

人造人間を作り出した目的は、原初の人間アダムの創造。即ち、サーヴァントとして召喚されている『彼女』がアダムを孕むイヴとして鋳造されたのだ。
しかし、それは失敗に終わった。感情の制御ができず、とてつもない凶暴性を発揮する少女を、フランケンシュタイン博士は失敗作としたのだ。

問題は博士自身にもどうにもならない、手の付けようのない怪物だったこと。
そして、感情に乏しく凶暴性を発揮するだけで決して愚かではないのに、フランケンシュタイン博士は認めることなく逃亡してしまったことだった。

少女は自己の存在理由を、博士が告げたイヴの目的―――即ち、アダムの母親になることと定めた。しかしその為には、何より伴侶が必要であり、その伴侶を創造することができるのは、フランケンシュタイン博士ただ一人だった。

果てのない追跡劇。
少女は告げる。博士には責任と罪科がある。
わたしを創り出した責任と、わたしを見捨てた罪科が――

博士はこの世界に怪物を二人も創造する訳にはいかないと拒絶するが、
一度目的を定めた少女は、その凶暴性を発揮して執拗に要求した。
博士の家族を殺したが、それでも博士は復讐するどころか逃げに逃げた。
どうして憎んでくれないのですか。
どうして私を見てくれないのですか。

逃亡した博士を追って南極に行き、拒絶し怯えながら死を選んだ博士を前にして、
少女は遂に人間にはなれなかったと絶望した。
だから、聖杯に託した。
自分を人間にしてくれる伴侶を、連れてきてくれるように。
もっとも――それこそが、マスターとの出会いなのだと少女が気付くには、まだ少しの時間が必要だろう。

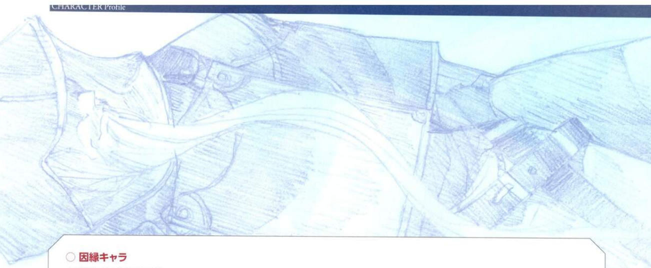
○『FGOAC』における人物像

マハトマの力か、さもなくばサンバの力か、あるいはそれ以外の何かか。
生まれ出でたサンタクロース・フランちゃん。
フランケンシュタインならぬプレゼントしたいんとなった少女は、はしゃぎながらプレゼントを無差別に振りまくことになったのである。

……基本的には水着のフランと同じように、深刻な情報、因縁をあえて封印している。

大切なのは、現在を楽しむことであり、楽しむことが、自分をサンタクロースにしてくれた誰かや、
あるいはそれを認めてくれたマスターへの恩返しとなる、と理解しているのだ。

本来の彼女と変わらず、花が好きであり、プレゼントと一緒に花も撒き散らしている。



○ 因縁キャラ

※歴代サンタについて

サンタオルタ

偉大なる始祖サンタ。
ごせんぞ。
とてもそんけー。

ジャンヌ・ダルク・オルタ・サンタ・リリィ

なまえがとてもながい。
かわいい。

アルテラ・ザ・サン〔タ〕

いつももふもふの羊を連れている。
いいなー。

ケツァル・コアトル〔サンタ〕

……クリスマスではないのでは？

ナイチンゲール〔サンタ〕

すごい、とてもサンタみにあふれている。
でも、じゅうだんのようにおくすりをばらまく。
こわい。

カルナ〔サンタ〕

ぼくしんぐ……せいばー？
おもいこみがちょっとはげしいとおもう。

マルタ〔サンタ〕

すごく……すごくサンタ！
キッチンもすごい。

エレナ・ブラヴァツキー（クリスマス）

わたしてきには、先々代のサンタさん。
とてもえらい。かしこい。

鈴鹿御前〔サンタ〕

先代のサンタさん。
とてもえ……えらい！　げんき。
でもやっぱりとてもえ……えい、えい、おー！



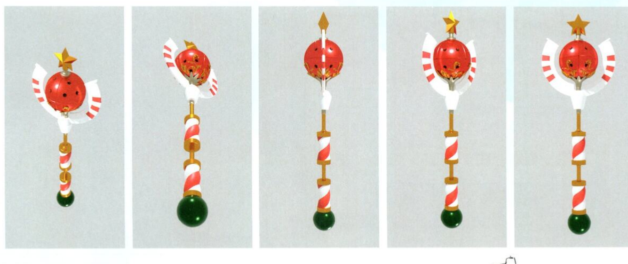

手袋フチの金の柄
正面


背面


側面



・同色ですが生地の質感がちがいます
・白の部分
発光ギミック有り
クリスマスツリーの
電飾のように
赤・青・白で点滅
・耳と角はベルがモチーフ
リボンを巻くところ
・額ベル先端
円垂状
リボン差し込み穴
・耳ベル先端
額ベル先端と形状ちがう
先端が板状
・額ベル土台は
真円、上端は
髪生え際でカット
・胸ベル 打ち金形状
・袋のリボン
普通に結んでるだけです
・リボン柄
両面にライン入ってます



・レリーフ図案
配置は3Dオブジェクト参照

武器設定

Comment from Illustrator

アーケード版の場合プレイヤーの目に入るのはほとんどの時間後ろ姿になるということで後ろ姿が可愛いデザインを目指しました、キャラが3Dモデルで動きも早いですから他のキャラクターと違うフォルムになるよう心がけました。実は今までデザインしてきたフランよりも表情も明るくバリエーションも多めですが、直接表情バリエーションを見て頂く機会もなかったのでお披露目できて嬉しいです。（岡崎武士）

ラーヴァ／ティアマト

クラス アルターエゴ　**真名** ラーヴァ／ティアマト　**性別** 女性
出典 メソポタミア神話　**地域** 中東　**属性** 混沌・悪
身長 少女体：140cm台／成人体：160cm台　**体重** 少女体：40kg+5kg／成人体：50kg+10kg
『虚数の海』において体重は測定できないが、アルターエゴである状態では体格に見合った体重となる。
＋されているのは角の重さ。本人曰く「スコシダケ　オモタイ」。

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** D　**魔力** A　**幸運** EX　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：山中虎鉄
CV：悠木碧

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade、Fate/Grand Order

クラススキル

獣の権能：C

対人類、とも呼ばれるスキル。
英霊、神霊、なんであろうと"母胎"から生まれたものに対して特攻性能を発揮する。
幼体であることから成体よりランクは下がっている。

単独顕現：D

単体で現世に現れるスキル。
幼体であり、また、自らの意志で海から陸に上がったことでランクが下がっている。
独力で現界は可能ではあるが、極力、マスターの魔力を必要とする（欲しがる）。
即死耐性、魅了耐性のみ継続。

自己改造：EX

黒い生命の海を用いて自分の霊基を作り替える。
通常の霊基状態から、全長60メートルを超す竜体に成長する。
竜体になったティアマトはランクA++以下の攻撃を無効化するが、幼体では竜体の維持はほんの数分のみとなる。

女神の神格：EX

神々の母であるティアマトは当然、最高ランクにして規格外の『女神の神格』を持っている。
一つの神話体系における『女神』たちの金型とも言える存在が、美しくないはずがない。



保有スキル

幼児退行：A

『創世の母』から『創世の娘』になったことで、『スキル・自己封印』はこのスキルに変化した。
強大な力を失ったかわりに、『自分はもう、人類には不要なもの』として縛り付けていた自縛の枷はなくなった。
子供に戻ってはいるが、根底にある『すべての生命の母』という方向性は変わってはいない。子供なのでマスターに甘えてくるが、その十倍、マスターを甘やかす。
キングプロテアの『幼児退行』は『成長（増殖）してしまった霊基をNPに変換して元に戻る』ものだが、ティアマト幼体は常時スキルが機能しているため、霊基の成長はないかわりに、ただ息をしているだけでNPを獲得している。
パッシブスキル。NP自動チャージ(アヴェンジャーの自己回復より上のもの)

青き星の瞳：B

星（地球）の意志を宿したもの、あるいは、星の力そのものである知性体に宿る光。
人間で言う『魔眼』の地球版である。
視界に入る対象（全体）のクリティカルとあらゆる回復行為を完全に封印する。（3ターン）

赤き星の瞳：B

敵意、攻撃に依った星の魔眼。
自身の攻撃力、魔力属性を変化させ、強い呪いを付与する。

蒼き星の海：A

『スキル・生命の海』が人類の保護、育成に依ったもの。
リチャージタイムが驚くほど短い。（スキルマックスで2ターン）
パーティ全員の体力と魔力、宝具を増強させるが、ティアマト自身の魔力を激しく消費する。



宝具

獣き仔よ、創世の理に抗え

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ 1~99　最大捕捉 100人

ナンム・ドゥルアンキ。
一時的に『生命の海』に戻り、竜体霊基として顕現、その巨体で敵を粉砕する、極めて単純・物理的な攻撃宝具。
シークエンスとしては、
1.ティアマト幼体の足下から黒い海が広がり、幼体は海に没する。
2.黒い海の中からティアマト竜体が出現。地平線の向こうに現れる●ジラ、みたいな。
3.ティアマト竜体、大咆吼。地平線の向こうから放たれるなんかすごいビーム。
とにかく全力をだしきるため、その後はひたすら甘えん坊モードになり、マスターに甲斐甲斐しく世話をされないと拗ねてしまう。
キングプロテアの宝具シークエンスに近いが、そもそもキングプロテアがティアマトのパクリなのである。



人物

一人称 (少女体は) わたし／ (大人体は) ワタシ

○ 性格(少女体)

外向的、受動的。
基本的に人類は嫌い (単に不満・文句を言いたいだけ) なので『ムッ』とした顔をしているが、それはそれとして人類は絶対に守護する、という強い意志を持つ謎の幼女キャラ。
ツーンとしているが、それは「創世の母として、人類にダメ出ししなくてはならない」という気位の高さ・立ち位置から。
幼体になったことで『生命の母』としての包容力は薄れているが、その性格骨子・行動理念は変わっていない。即ち、『人間を守り、育て、愛する』母性。
少女にして母親。(年下の少女、育ちのいいお嬢様風だが、母親味があり)
繊細にして無垢。(母親のように思慮深いが、少女のように純真)
人間に対して素っ気ない態度をとるも、その距離感はとても近く、スススッ……と近寄っては片腕に抱きついてくる。

○ 性格(成人体)

内向的・行動的
霊基第三になると『気位の高さ』『ツーンとした態度』はほぼなくなり、ひたすらマスターを甘やかす世話焼きモードになる。
母性が強くなり、「お母さん嫌い」と言われることを怖がるためか、ダメなお姉さん風味が強くなる。

○ 動機・マスターへの態度

自分を倒した2017年の人類がビーストⅥによって滅ぼされようとしている事態に我慢できず、幼体として現れたお助けキャラ。
ティアマトは『自らをリセットし、新生した場合』の分身を作りだし、それをビーストⅥが運営している「アーケード世界」に送り出したのだ。
なので、一度人類に敗れた記憶もはっきり持っている。
いつも不機嫌そうなのはその屈辱と痛みを覚えているからだが、そんなことより『人類を守りたい』という愛情が大きすぎる神霊サーヴァント。

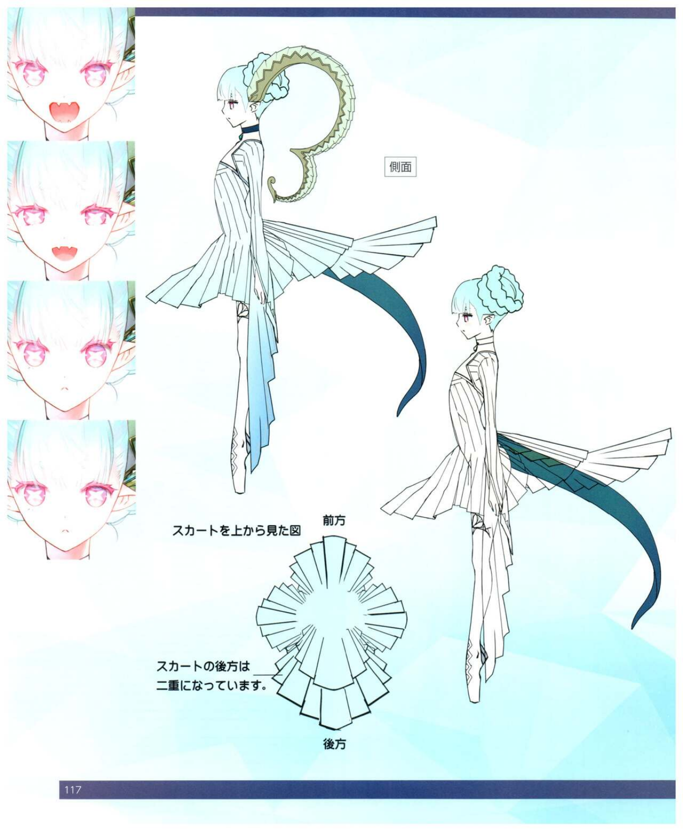
○ 台詞例

基本はカタコト言葉。
少女のときは尊大だが、大人のときは弱気になる。
「わたしは、ティアマト。おまえのサーヴァント、だぞ」(少女時)
「ワタシ、ティアマト……アナタノ、サーヴァント……デス」(大人時)


第一段階


正面
レオタード状の
アンダーウェアを
着ています。


背面


側面
スカートを上から見た図
前方
スカートの後方は
二重になっています。
後方


第二段階


正面
胸から下はタイツを
履いています


背面


側面
胸から下はタイツを
履いています


第三段階


正面
髪はランダムに
角にかかっています。
胸から下はタイツを
履いています


背面
スカート布の一部だけが長く、
ループ状になっています。
二重になっています。



Comment from Illustrator

・第一形態　歩き難そうなヒールには偶蹄目のようなシルエットを意識しています。ぱきぱきと自重で折れ曲がる直線の面と袖から垂れる柔らかいラインでバランスを取ろうと考えました。白い仔山羊＋小鳥の羽のようなイメージです。
・第二形態　オリジナルティアマトのカラーリングとモチーフで再構成してみました。ちょっとやんちゃなイメージです。
・第三形態　浅瀬できらめき、命を育む温かな海の水の化身としての姿。ガラス瓶に詰まっているのは海水です。華やかな春色をしたカーディガンやリボン状の布を纏っています。（山中虎鉄）

ソドムズビースト／ドラコー



クラス アルターエゴ　**真名** ソドムズビースト／ドラコー
性別 女性　**出典** 新約聖書、Fate/Grand Order　**地域** 欧州
属性 混沌・悪　**身長** 135cm　**体重** 100kg（本体が35kg。尻尾が65kg）

ビーストⅥとして万全だった時は成人した女性体であり、その大きさも巨大であったが、一度敗れた事実を受け入れ、殊勝にも『極めて普通の、人類に合わせた』霊基フォーマットを維持している。

筋力 B　**耐久** B+　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：丹下桜

主な登場作品：Fate/Grand Order Arcade、Fate/Grand Order

クラススキル

獣の権能：C

対人類、とも呼ばれるスキル。
英霊、神霊、どちらであろうと"人間"と交わりのあるものからのダメージを削減する。

単独顕現：E

単体で現世に現れるスキル。
このビーストは気まぐれらしく、一都市を滅ぼした程度で気が済むようだ。
また、このスキルは"既にどの時空にも存在する"在り方を示しているため、時間旅行を用いたタイムパラドクス等の攻撃を無効にするばかりか、あらゆる即死系攻撃をキャンセルする。

ネガ・メサイヤ：EX

反救世主として人類によって付加されたスキル。
信仰による加護をすべて無効化する。
また、救世主の名を冠する特殊クラスに有利属性が付き、彼等の特殊スキルを弱体化させる隠し能力がある。



保有スキル

獣の数字：C

ビーストⅥが持つ固有スキルが劣化したもの。
自らに刻む、666の『獣の数字』。
自身に6ターンに亘るNP獲得、6回のクリティカルダメージ+、6回のダメージカットを付加する。

七つの獣冠：C

黙示録の獣、神を冒涜するもの、都市を破壊するものを表す角。
七つの王冠に対応し、それぞれ固有の能力を向上させる。
一つ一つのバフ効果は低いが、このバフは使えば使うほど後半のバフ威力が向上していく。
七つ目のバフは破格の威力となるだろう。

黄金の杯：C

富、酒、黄金、伴侶、恋人———人間が抱くであろう欲望を絶え間なく沸き立たせる堕落の聖杯。
敵全体のチャージを増加させるが、その代償としてHPを半減させる。

宝具

抱き融す黄金劇場（ベイバロン・ドムス・アウレア）

ランク A **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1〜30 **最大捕捉** 7人

ベイバロン・ドムス・アウレア。
ネロのドムスアウレアのビーストver.。
捕捉人数が七人なのは七クラスを相手にする、という意味。
相手を黄金劇場に閉じ込めた後、黄金劇場ごと粉砕する。



人物

一人称 余／我　**二人称** 貴様／おまえ　**三人称** アレ／ソレ

○ 性格

冷酷な女王。いつも不機嫌。
暴君ではあるが、規律を乱したり、契約を破ったりすることはない。本人の生真面目さ故である。
万全時は人間の堕落を味わって『ニヤリ』と満足げに笑うときもあるが、幼体のソドムズビーストは人間の堕落を見ても気持ちは晴れず、満足することはない。
堕落を撒き散らすビーストⅥの幼体でありながら、
汚濁を嫌い、怠惰を嫌い、
無駄を嫌い（無駄な抵抗をされるのも嫌いなので、結果的に戦いも嫌っている）
情熱を敵視している。（敵視しているだけで嫌いではない）
決して表には出さないが、その内心では『誘惑を振り払い、小さくとも確かな光明になる人間』の出現を待ち焦がれている。
究極のクールハード・ツンデレ、ただしデレは絶対に見せない。

○ 動機・マスターへの態度

アルターエゴとして転生したネロビースト。
ビーストⅥとして返り咲く気はないが、自分を滅ぼした人間の行く末（それが破滅にしろ、栄光にしろ）を見届けるために居残っている。
ようは責任感が強いのである。

○ 台詞例

「災厄は海より来たる———見るがよい。これが貴様らの繁栄の答え。地に富を築き上げた、欲望の末路である」
「余はおまえたちに何も期待しておらぬ。無様に果てよ」
「余に意見を求めるな。"死ね"としか言わぬ」
「無駄な戦いをさせるな。無駄な行為を見せるな。頭痛がする」
「———今のはいい悲鳴だったな。舌が濡れたぞ?」



○ 設定

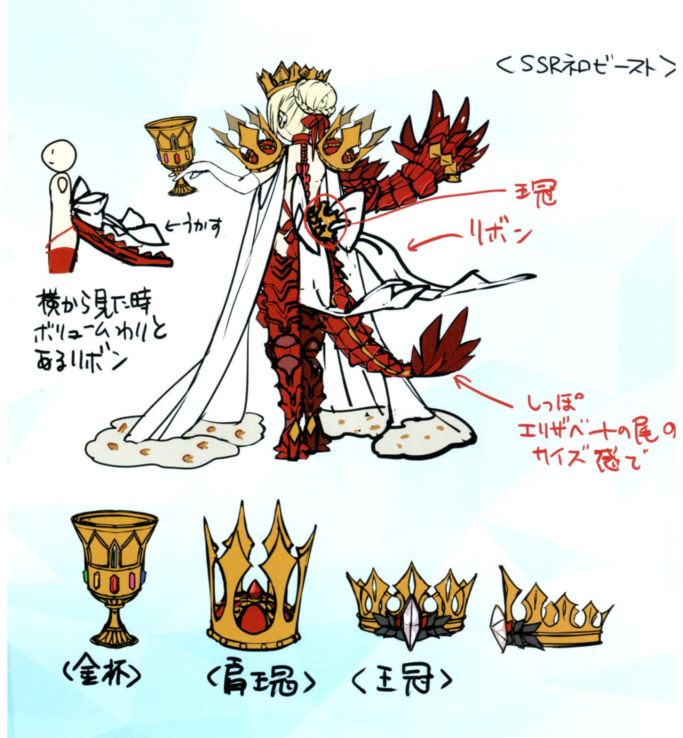
とある並行世界において、数多の並行世界に存在するカルデアによって倒された第六の獣。その片角。
『堕落』の理より生まれたもの。
その時代において最高峰の域まで繁栄した都市が腐敗したとき、その悪性を味わうために現れるという。
その名をソドムズビースト。
新約聖書においてバビロンを滅ぼした獣である。



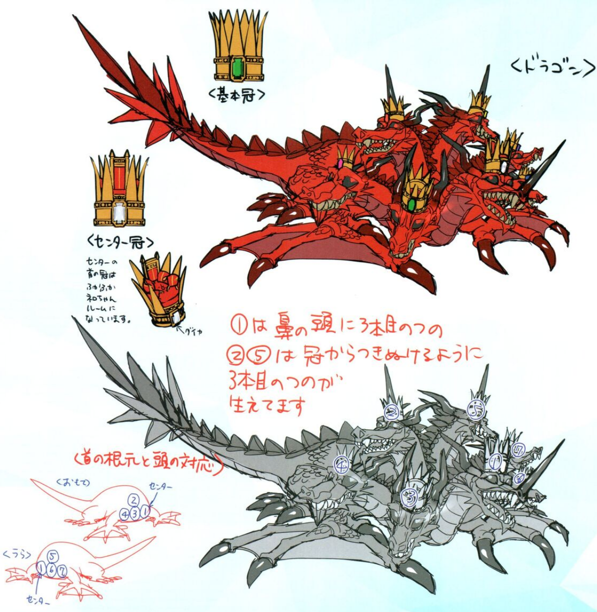

全体図


正面
<SSRネロビースト>
<前面>


背面
＜SSRネロビースト＞
＜背面＞



<SSRネロビースト>
←うかす
横から見た時
ボリュームわりと
あるリボン
王冠
←リボン
しっぽ
エリザベートの尾の
サイズ感で
〈金杯〉
〈肩王冠〉
〈王冠〉



Comment from Illustrator

リリィだよ!!!! ビーストとして邪悪さはもちろん必要だけれども幼体ということでかわいくもあってほしく…あれもほしくこれもほしく…。頭痛がシャレにならんくらい酷くて、鱗の皮膚は痛み、楽しいことなんか何にもない。でも表情には出さず、玉座でずっと耐え続けてる小さい小さいネロのイメージで描きました。堂々たる立ち居ではあってほしかったので要素としては抜きましたが、もうちょっと痛々しくしてもよかったかなと思います。衣装はあかいいなづまUPDATEDです♥ (ワダアルコ)

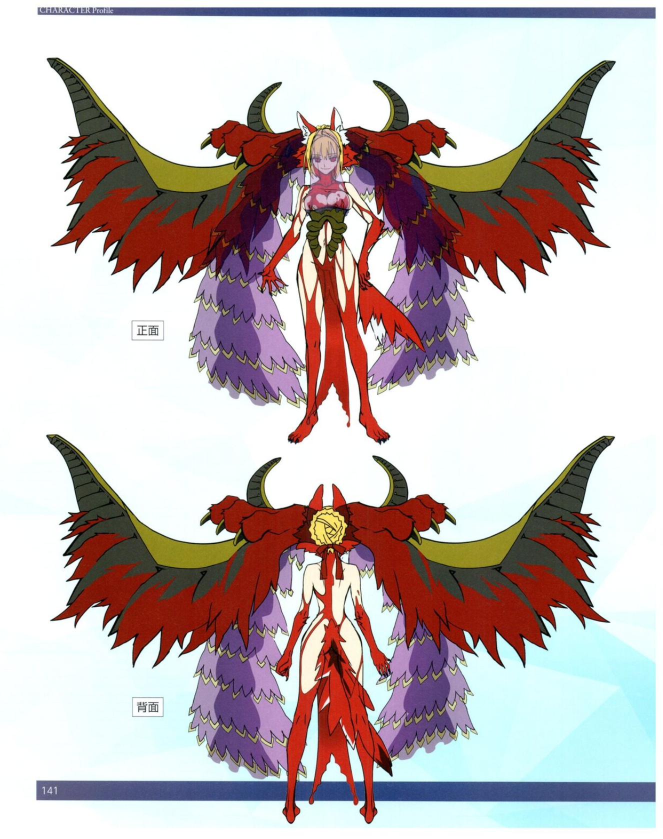



ビーストVI

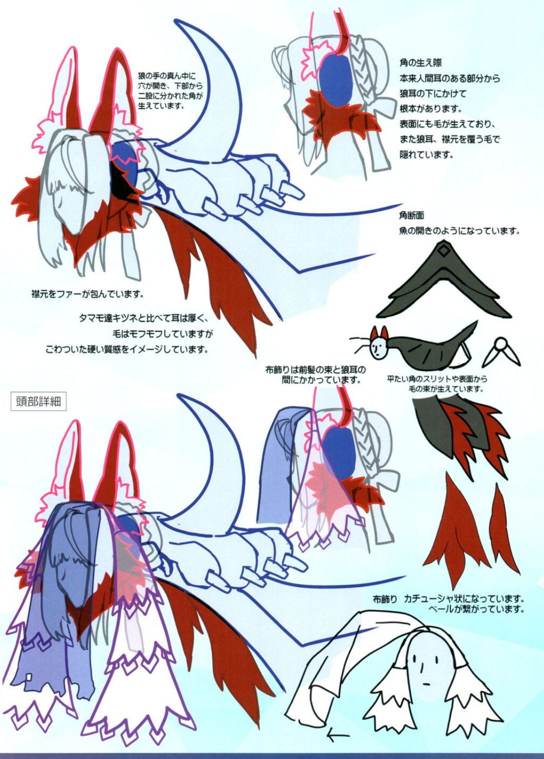

全体図

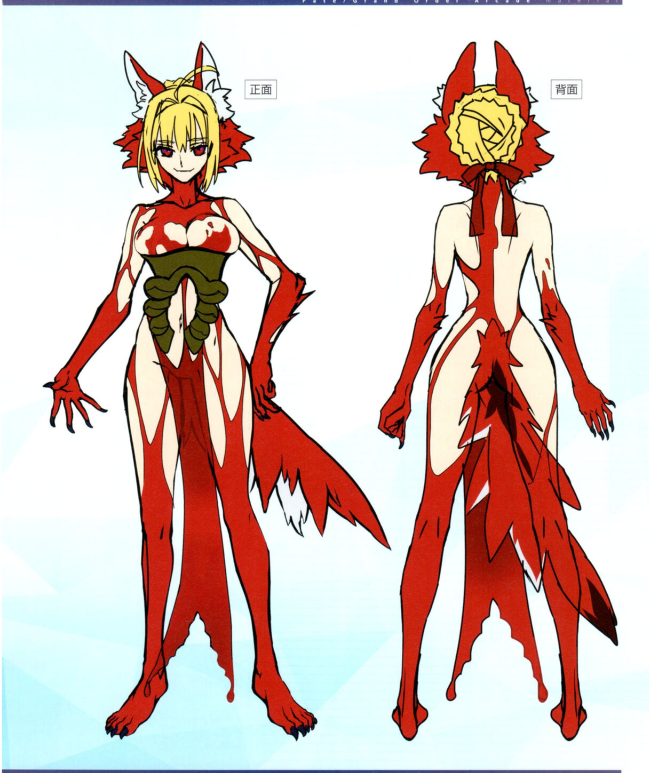

差分

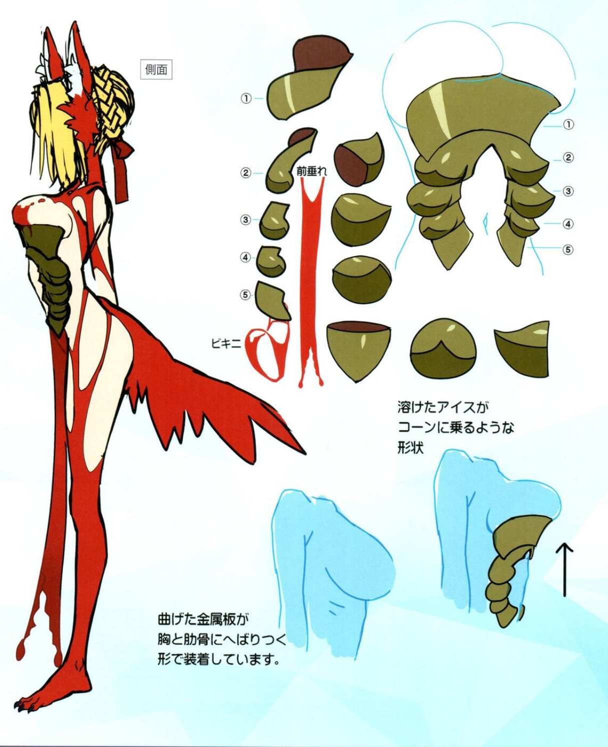

全体図
仕上げでは角に
パースがかかります。
盃からぶら下がった
鎖と宝石なのですが、
煩雑になるかと思い取り除きました。

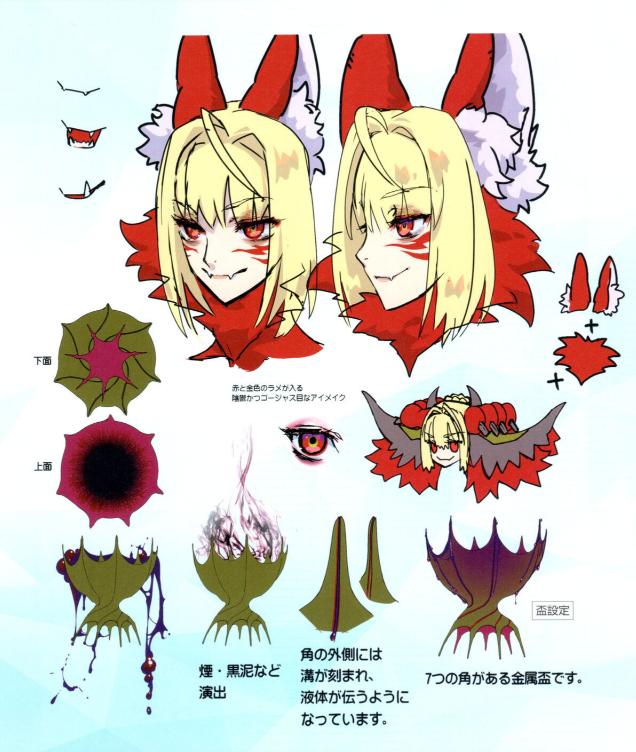

正面
背面


側面


狼の手の真ん中に
穴が開き、下部から
二股に分かれた角が
生えています。
角の生え際
本来人間耳のある部分から
狼耳の下にかけて
根本があります。
表面にも毛が生えており、
また狼耳、襟元を覆う毛で
隠れています。
角断面
魚の開きのようになっています。
襟元をファーが包んでいます。
タマモ達キツネと比べて耳は厚く、
毛はモフモフしていますが
ごわついた硬い質感をイメージしています。
布飾りは前髪の束と狼耳の
間にかかっています。
平たい角のスリットや表面から
毛の束が生えています。
頭部詳細
布飾り カチューシャ状になっています。
ベールが繋がっています。


正面
背面


側面
①
②
前垂れ
③
④
⑤
ビキニ
①
②
③
④
⑤
溶けたアイスが
コーンに乗るような
形状
曲げた金属板が
胸と肋骨にへばりつく
形で装着しています。


下面
上面
赤と金色のラメが入る
陰鬱かつゴージャス目なアイメイク
盃設定
煙・黒泥など
演出
角の外側には
溝が刻まれ、
液体が伝うように
なっています。
7つの角がある金属盃です。

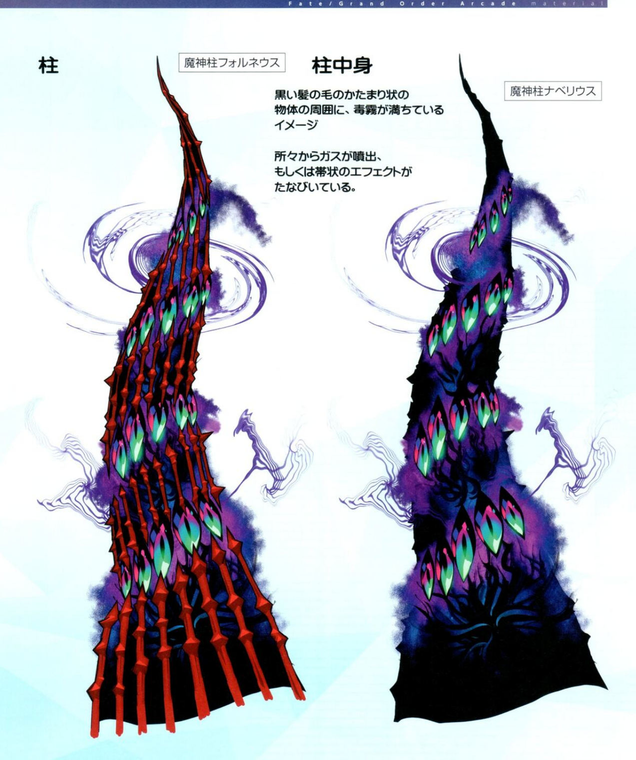
布飾り設定

レースとビロウド生地で出来た
リボン状の布飾りです。
耳の後ろと三つ編みの間に
固定してあります。

①
②
③
④
⑤
⑥
①
②

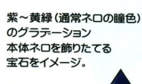
Comment from Illustrator

肌は不健康に血色が悪く、気怠い面差しに瞳だけが爛々としています。表情差分として、アルトリア族には決して無い「猥雑さ」に加えて「ネロの寂寥感、虚脱」「嘲笑、侮り、愉悦」の貌を強く意識しました。胸を押し上げる鎧には雌狼の乳房がついています。肢体と毛皮を染め上げる朱は、ビーストⅥの首元から発生しています。足元から立ち上る炎には、硫黄の黄や、日本の遊女の「笹紅」を連想させるような緑金を差しました。(山中虎鉄)


柱
魔神柱フォルネウス
柱中身
黒い髪の毛のかたまり状の
物体の周囲に、毒霧が満ちている
イメージ
所々からガスが噴出、
もしくは帯状のエフェクトが
たなびいている。
魔神柱ナベリウス



眼球



紫～黄緑（通常ネロの瞳色）
のグラデーション
本体ネロを飾りたてる
宝石をイメージ。

多色のツヤ、
ハレーションが
入る。







眼球瞳孔

瞳孔が丸く拡大したり
細くなるなど

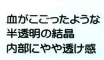


モヤモヤした部品

髪の毛・煙が
収束したイメージ



赤い棒状の部品



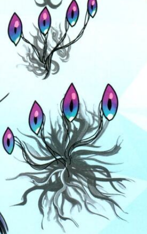
血がこごったような
半透明の結晶
内部にやや透け感

これ単体は曲がらず、
煙状の本体を
南京玉すだれ状に
包んでいる。



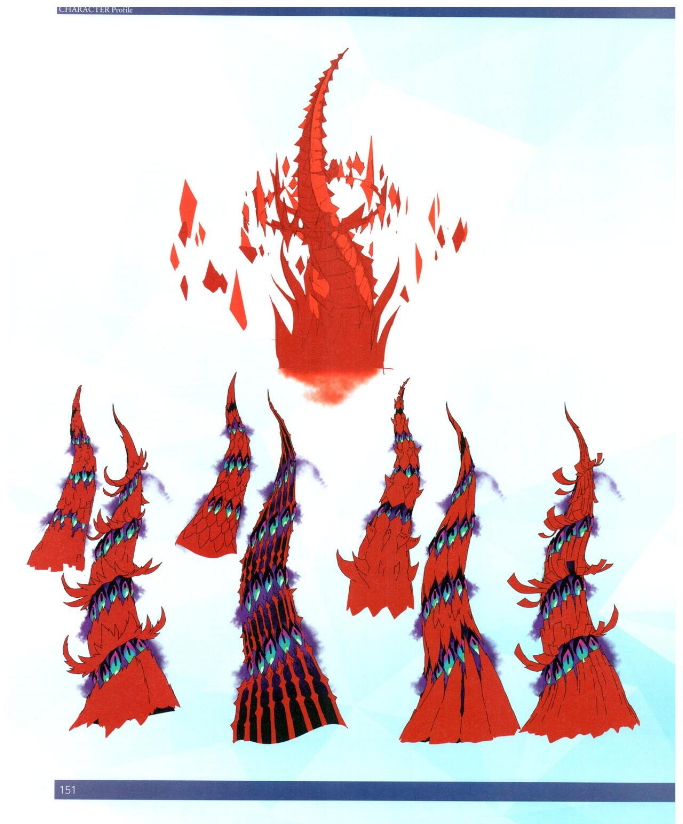







(ラストアンコール
ウエダハジメ氏
デザインの
回想シーン
ネロの瞳
モチーフ)
ネロと言えば
薔薇、
今までない色で
黒薔薇

その中央から
魔神柱がつぼみを
押し破って出現。



ネロ本体と同じ煙をまとい、
周辺には第一の部品が砕けたデブリが
輪を作っています。

足元はどす黒い泥とも血とも
つかないテクスチャで
隠されています。




第一形態の目玉・トゲが
枯れるようにして中から
龍の尻尾が現れる、という
イメージです


魔神柱·魔



金色のミゾに沿って
隆起したコブが
4つにバックリ裂けた
ようなイメージ



第三形態（獅子顔）



第二と第三携帯の間
模様や隆起が
まだ大雑把

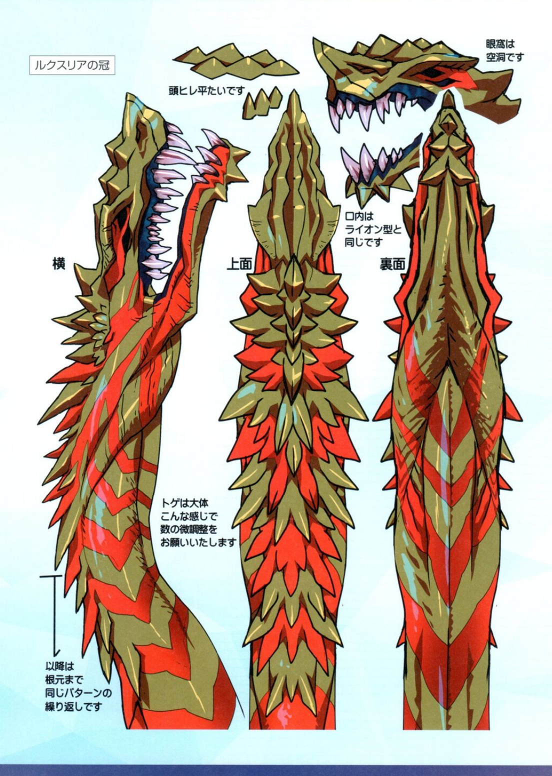


歯の長さ等、
3Dで作りやすいよう
バランス調整を
お願いいたします。
お手数おかけします。



魔獣赫・全体図


金属製
スパイク
柱の先端　攻撃する箇所(?)
ワニ・獅子・竜の頭
王冠・足と合わせたデザイン



ルクスリアの冠
頭ヒレ平たいです
眼窩は
空洞です
口内は
ライオン型と
同じです
横
上面
裏面
トゲは大体
こんな感じで
数の微調整を
お願いいたします
以降は
根元まで
同じパターンの
繰り返しです

アケディアの冠／アワリティアの冠

眼窩は
空洞です

口内は他の型と共通です

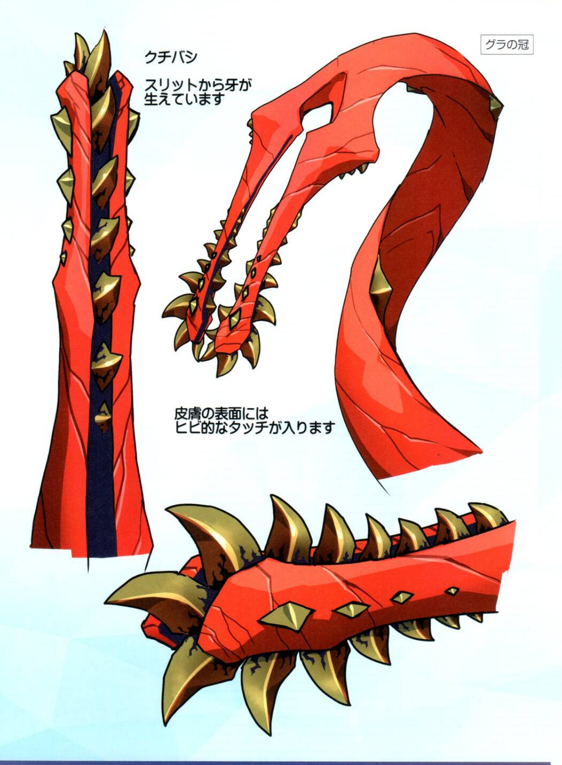
横

正面

上面

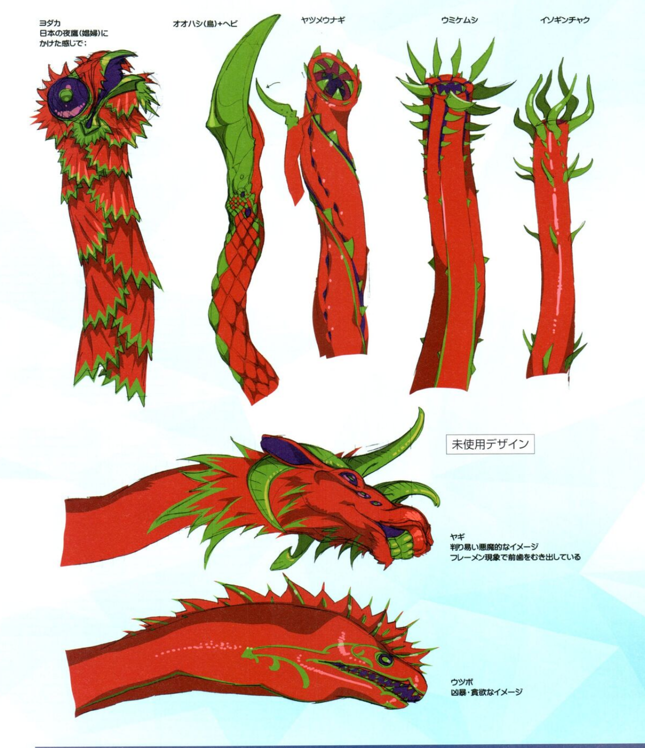
ヒレ平たいです
ネロ本体の
ドラゴンデザインに
準じます

以降は
根元まで
同じパターンの
繰り返しです


グラの冠
クチバシ
スリットから牙が
生えています
皮膚の表面には
ヒビ的なタッチが入ります


正面
横
斜め


ネロ柱：
魔獣赫
胴体
断面
口内
渦巻状
です
触手の断面は
胴体と同じく
丸みを帯びた
四角です
爪
断面
文様
薄いレリーフ状に
なっています
人為的な
デザインに見えて
実は有機的な斑紋
という気持ち悪さを
イメージしています
反対側(③④)も
同じデザインです
④
③
①
②
①②のひらき
イラの冠
インウィディアの冠

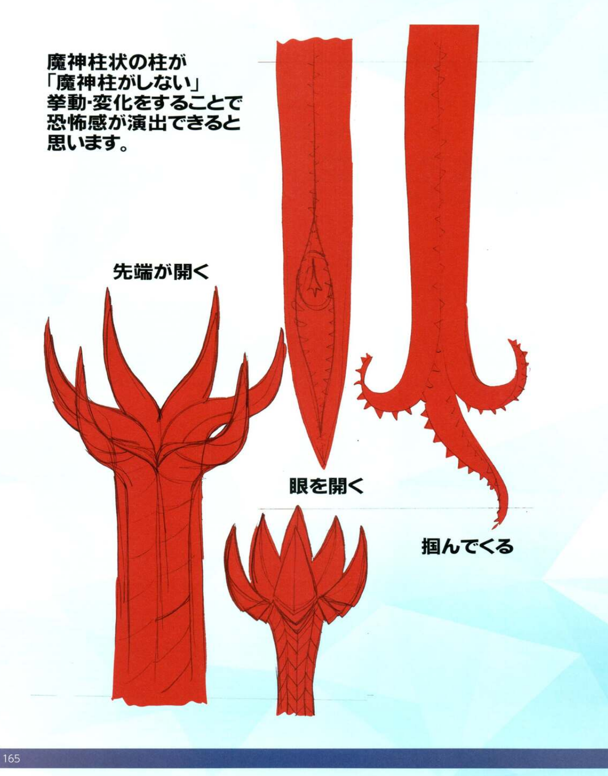

ヨダカ
日本の夜鷹(娼婦)に
かけた感じで；
オオハシ(鳥)+ヘビ
ヤツメウナギ
ウミケムシ
イソギンチャク
未使用デザイン
ヤギ
判り易い悪魔的なイメージ
フレーメン現象で前歯をむき出している
ウツボ
凶暴・貪欲なイメージ

膨れ

キャラの周囲で
蠢き踊る



弾け
破片を飛ばす


魔神柱状の柱が
「魔神柱がしない」
挙動･変化をすることで
恐怖感が演出できると
思います。
先端が開く
眼を開く
掴んでくる

ネモ

Nemo

クラス ライダー **真名** ネモ **性別** 男性
出典 『海底二万マイル(海底二万里、海底二万哩など)』、旧約聖書(創世記)
地域 インド、中東 **属性** 秩序・善 **身長** 176cm **体重** 65kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** C **魔力** C **幸運** A+ **宝具** A+

設定作成:星空めてお・奈須きのこ/キャラクターデザイン:およ
CV:花守ゆみり

主な登場作品:Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

騎乗:A

騎乗の才能。獣であるのならば幻獣・神獣のものまで乗りこなせる。
ただし、竜種は該当しない。

神性:B

ノアは神霊ではないものの、主に選ばれた仁賢として高い神性を持つ。

対魔力:B

輝く石による加護、そして悪を許さない心によって、強い対魔力を得ている。
ただし酒にはとても弱い。酒にまつわる魔術にご用心。

単独行動:EX

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
230日もの間、地から離れ箱船で漂流し続けたノアの忍耐と信仰は、破格の単独行動スキルに昇華されている。

保有スキル

嵐の航海者:B

船長であるネモとしてのスキル。
ノアは船長ではなく箱船を操舵していないため、このスキルにノアの力は加わってはいない。

救世の航海者：B

嵐の中を生き抜き、多くの生命を繋いだ救世の徒であるノアとしてのスキル。
ネモの航海術とは根本からして異なる、守り、繋ぐための方針である。

信仰の加護：EX

善良な人間として主に選ばれたノアとしてのスキル。
一つの宗教観に殉じた者のみが持つ。
本来、このスキルには最高存在からの恩恵はないのだが、ノアは実際に多くの恩恵を受けている。まさに特例である。

ゾハールの輝石：EX

アダムの子孫である事を示す輝く石。それ自体に大きな力はない。
だが、悪に染まらず、地を育み、動物たちを愛するノアの精神に呼応して石は輝き、ノアに『人類の太祖に相応しい』力を湧き上がらせる。

宝具

ノアの箱船

ランク A+　種別 対界宝具　レンジ 20~99　最大捕捉 各種族99まで

ノアズ・アーク。あるいは、ダアト・ノアズ・アーク。
猛烈な荒天と、押し寄せる水流によって敵は押し流される。
すべてが水没後、潜水艦のように箱船が水面に浮上し、
ノアのもとにオリーブの枝をくわえた鳩が戻り、晴天には契約の証の虹がかかる。
動物たちも大喜び。

再創世の試練（グレートラム・ノアズ・アーク）

ランク A　種別 対（巨）人宝具　レンジ 3　最大捕捉 1人

グレートラム・ノアズ・アーク。
猛烈な嵐の海に漂う箱船。
ブロック単位で区切られた巨大な箱船が、スライドしながら智天使ケルビムを思わせる異形の人型に変形。
その腕先に一体化し雷電を帯びたノーチラス号のドリルアタック。さらに猛獣、猛禽たちが追撃を果たす。

人物

一人称 僕　**二人称** 君／○○（名前呼び捨て）　**三人称** 彼ら（彼女）／みんな　**マスター** ○○○／マスター

○ 性格

ネモ

大人になったネモ。
クールな口調、仕草、反応は『FateGO』の頃と何も変わらない。
というか、あの性格のまま、肉体が青年になっているだけ。
一見すると冷たい対応（塩対応）も、相手の『今の気持ち』より『この後にくる状況への対応』をよく考慮した上で行われる、厳しい優しさからくるもの。
ネモ船長は忍耐と執着の人でもあるので、心を許した相手への執着はとても強い。（かまってちゃんであり、かまってもらえないと拗ねる君である）

これにプラスして、ノアと融合している事から

- お酒に弱くなったくせに、お酒を飲みたがる。そして脱ぐ。
- 動物への距離感が近くなって、動物たちにうざがられる。
- 無意識にマスターとペアものをほしがりまくる。
- なんか色っぽさがました。

といった要素がプラス。もう手が付けられない。

ノア

誠実で温和。若者に見えるが精神年齢的には600歳。
大義のためとあれば、大きな犠牲にも目をつぶり、超人的な働きをする。
自分はただ神に選ばれただけの農夫に過ぎない、と自嘲することもある。
お酒に弱く、すぐ脱ぐ。
寝相があまりに色っぽいので周囲の苦労が絶えない。
動物たちにフレンドリーに接するが、よく機嫌をそこねて襲われている。
セーターでもマグカップでも、なんでもペアでないと気が済まない。

○ 動機・マスターへの態度

ネモ船長としてある時はクールに、冷静にマスターを導く軍人教官。
厳しく、時に甲斐甲斐しく、マスターの戦術と生活を指導する。
青年に成長しているため、根底にある寂しがり屋な部分は滅多な事では表に出るコトはない。
ノアを尊敬しているため、ノア時の行動に関してはあくまで黙秘を貫く。

ノアとしてある時は涼やかに、つねに余裕を持ってマスターと共にある友人。
温かく、時にうっとうしく、マスターの人生を見守ったり介入したりする。
普段のネモではしない事（できない事）をやってくる。
ネモ船長に憧れている（船長、かっこいい!）ため、キャプテン・ネモと名乗れる事を喜んでいる。



○『FGOAC』における人物像

『グランドライダー』として召喚された『大人』のネモ。
本来ならば第七／模倣特異点を攻略するためグランドライダーである『ノア』が召喚されるはずだったが、ビーストⅥの妨害によりノア単体の召喚はかなわず、ある功績から『ネモ・トリトン』として英霊の座に登録された英霊が体を差し出すことで第七／模倣特異点に顕現。
奇しくも、ノウム・カルデアでなくとも英霊と英霊の掛け合わせ———幻霊として召喚される事になった。
霊基第一～第二はあくまで『大人になったネモ・トリトン』であり、『英霊ノア』の要素は表に出ていない。
霊基第三になるとノアの性格・性質と完全に融合した『ネモ・ノア』となる。

また、シオンによる召喚ではないため、分割思考による分隊は存在しない。
通常はネモとして行動し、人理救済のための決戦などで本気になる時、自らの意思と判断で『ノア・モード』を起動し、やたらキラキラしたネモになる。

ネモとして

成熟した精神を持つ、大人のネモ。
基本はFGO版キャプテンと同じ。孤高と気高い振る舞いを好む。
故国と妻子を奪い去った侵略者イギリスへの強烈な復讐心は心の奥底にあるが、ノアの性質によって理性的に抑えられている。

英霊ノアとして

ノアは『神に従順な義人であり、全き人』である。
本来であればグランドライダーとして強い自覚を持ち、人理救済のため邁進する。
具体的にはなにかとノアをこき使う抑止力からの働きかけを、神の預言と同質の正義とみなし、使命を果たそうとする。
しかしながら、自分と家族だけを箱船に乗せ、他すべての堕落した人間を見殺しにしたことを心の深い場所でひそかに悔いている（神すらも行いを悔いて、もうしないと誓ったのだから）。

以上の要素の影響を、ネモは深層意識で受けている。
結論としては『善なる使命を全うし、人命救助に命をかける』いつものネモと変わりはしないのだが、微妙にその在り方は異なっている。

ネモ・トリトンの場合、トリトンが（かっこいい）キャプテン・ネモに憧れているので、結果としてネモもキリッとした船長になっている。（海底二万哩の頃のネモより素直になっている。偏屈ではない）

ネモ・ノアの場合、ノアの後悔があまりにも強いため、自分の復讐心や怒りを押し殺して、（ノアのためにも）人命救助に全力を尽くす、正義の船長になっている。

……仮にノアがひとりの英霊として召喚され、ネモがこのサポートにまわっていた場合、犠牲をかえりみずひたすら盲進的に使命を果たそうとするノアを、逆にネモが諫め、慰めるかたちになっただろう。

○ ノアの略歴

アダムから10代目の神の子。
ユダヤの伝承において、アダムからノアまでは、年齢900歳を超えるきわめて長い寿命を持つ"太祖"と呼ばれる。
悪に染まり堕落した人間の行いを嘆く神の預言を聞いたノアは、言われるままに箱船を建造し、あらゆる鳥と獣を一つがいずつ、そして自分の家族(妻と三人の息子とその妻たち)を船へと乗せた。
箱船は名前の通り箱型をしており、一説では長さ135m×幅23m×高さ14m。操船は出来ず、洪水で漂いだしてからは行き先を神に委ねるしかなかった。
40日間続いた嵐で陸は沈み、すべての生き物は滅んだ。150日の漂流の後にようやく水が引き始め、箱船はアララト山頂に留まる。さらに40日後に、ノアはカラスと鳩を放って陸地の存在を確かめた。
ノアの子孫は新たな文明を築き、すべての人間の始祖となった。

○ ノアの逸話

・『ノア』はヘブライ語で『慰め』を意味する。
・『ゾハール(光輝の意)』という輝く石を祖先から受け継いでいる。
・ルーズな面もあり、箱船での餌やりを怠って獅子に襲われ、片足が不自由になったともいわれる。
・大洪水後は、葡萄を育てる農夫となり、農業の祖とされている。
・葡萄酒を作ったノアは、全裸で泥酔する醜態をさらし、息子ハムに目撃される。裸を見ることなく衣をかけた他の兄弟を祝福し、ハムの子カナンを呪った。

○ 箱船の逸話

・箱船を表すヘブライ語『tēbāh』は『神の保護を約束された容器』を意味する。
・箱船の材料「ゴフェルの木(ゴーフェルの木)」は他に聖書内での記載が無く、その由来ははっきりしない。神聖な木として崇拝されたいとすぎ、あるいはレバノン杉、松、葦など諸説ある。
・カラスはワタリガラス(raven)。鳩は家鳩(pigeon)ではなく山鳩(dove)。特にコキジバト(turtle dove)か、シラコバト(collared dove)とされている。



○ 因縁キャラ

モーセ

「えっ、僕の息子セムの子孫なのかい？　うわ……端正な顔立ちをしてなんていうかバイオレ……ワイルドぉ。
素手で石版をたたき割るし、ついでに紅海まで割っちゃうし？　いったい誰に似たんだろうね？
同じく子孫の士師サムソンも、とてつもない怪力無双で名を馳せたって聞いたなあ。
そうかー。思えばメトセラおじいちゃんもかなりアグレッシブな人だったから、これも血筋っていうもの――」
（またノアの血筋ジョークが始まったね、と離れていく動物たち。近寄ってくるダビデ）

レオナルド・ダ・ヴィンチ

「彼、ええと、いや彼女？　の隣に立ったら、ちょっと緊張してしまうだろうな、僕は。
あれだ。化石の地層を発見した彼が、残した手稿の中ではっきりとダメ出しをしてる件でね……そう、大洪水。
なぜ山で海の化石が見つかるのか？　それをノアの大洪水を理由とするのは間違っている！　って、万能の天才に詰め寄られやしないかとね。
それでも彼は信心深い。晩年の頃には想像の大洪水のスケッチを何枚も描いている。彼の自然観の中では、世界の終末は聖書の大洪水のイメージとずっと結びついていたんだね。洪水談義、できるかな……」

山の翁

「……不思議だな。まるで、死がそのまま人の形をとって現れたような、恐ろしくて生きた心地のしない容貌なのに。
どこか懐かしい感じもする。彼はたぶん、お酒は飲まないだろうな。
でも、何も食べないってこともないはずだ。とっておきのナツメヤシでも持って訪ねてみようか」

太公望

「（すでに泥酔中）グランド、ふふっ、冠位（グランド）かあ……ライダーもいいけど、畑仕事もと一ってもいいものだよ？　小麦畑は明日の支えに。オリーブの樹は命を輝かせる。そしてなによりブドウだ！　葡萄酒は心を喜ばせてくれるからね。やりたいなあ～グランド・ファーマー。え～？　誰だい？　グランド酔っ払いって？」


第一段階

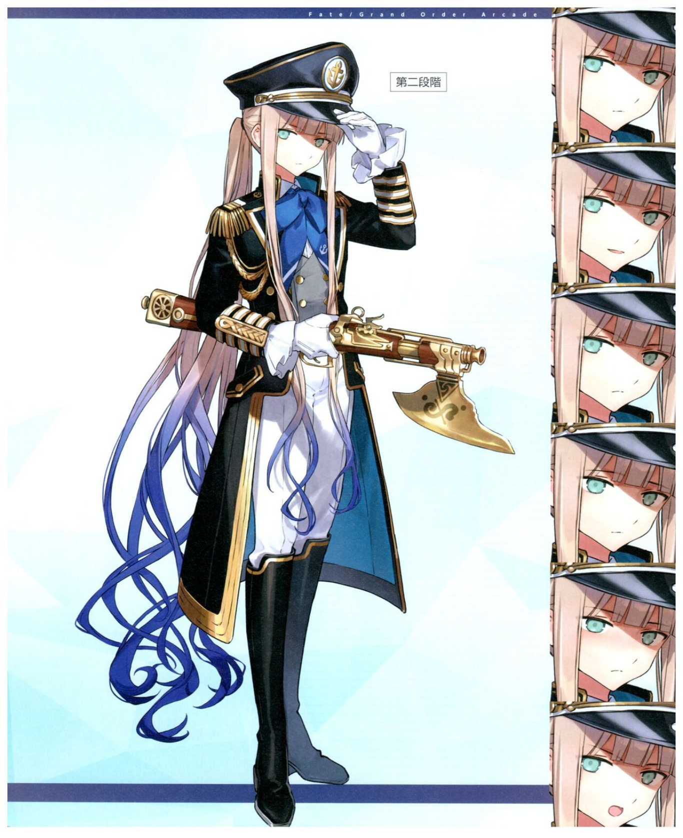
正面

背面

■肩章

上下セパレートタイプ

ヒール高め


第二段階


黒いヘアゴム
■肩章
正面
背面
ヒール高め


第三段階

■輝石ゾハール

正面

ノアの影響が濃いので
第一、第二より髪色薄い
+
青の細いメッシュが数本

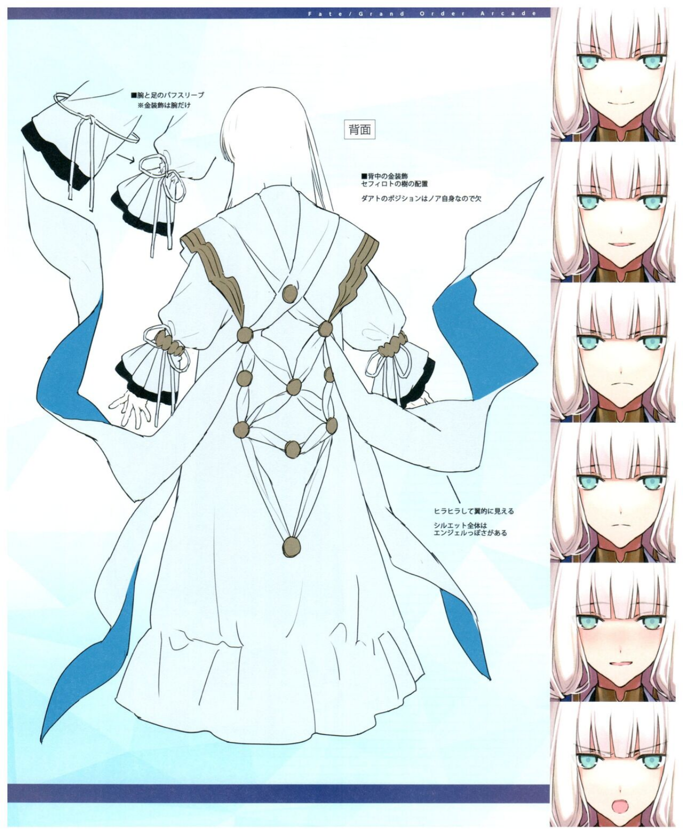
上着の金装飾と
中のクロスした金装飾は
一体型ではなく別のパーツ

房はひとつおき

紺色部分は
スカート

■バックル

ヒール高め


■腕と足のパフスリーブ
※金装飾は腕だけ
背面
■背中の金装飾
セフィロトの樹の配置
ダアトのポジションはノア自身なので欠
ヒラヒラして翼的に見える
シルエット全体は
エンジェルっぽさがある

サイズ比 ゲーム内で見栄えするサイズ感に
調整いただければと思います

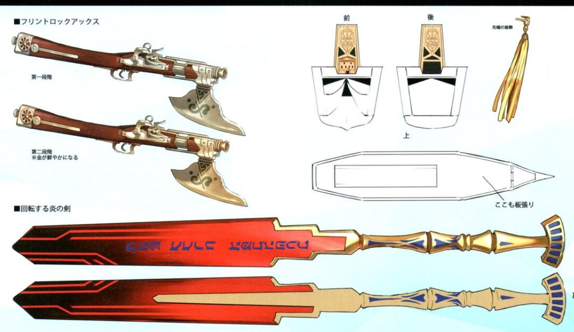
空中でも波を
かき分けていたら
素敵かもしれません

船体９割木材板張り
船底のみ金属

セフィロトの樹の焼印
（ダアトの位置はノアが担うので欠）
宝具展開時白い部分が光ったりなど

塗装は部分的にはげてる

光る波のようにも見えるエフェクト
上下に波打つときれいかもしれません



Comment from Illustrator

少し大人になったネモとのことで着こなしがやや凛々しくなりました。とにかくキラキラしている少年をということで某歌劇団のイメージでデザインさせていただいた部分もあります。ノアモードは箱舟の上など遠くにいても目立つシルエットがいいなと思いデザインさせていただいた記憶があります。（およ）

カーマ(ミステイク)

クラス アーチャー **真名** カーマ
性別 女性 **出典** インド神話 **地域** インド
属性 混沌・悪 **身長** 136cm **体重** 33kg

筋力 C **耐久** B+ **敏捷** B **魔力** A+ **幸運** C **宝具** EX

設定作成:水瀬葉月・奈須きのこ/キャラクターデザイン:ReDrop
CV:下屋則子

主な登場作品:Fate/Grand Order Arcade

クラススキル

対魔力:A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

単独顕現:C

特殊スキル。単独行動のウルトラ上位版。堕落の愛はどこにでも顕れる可能性がある、のだ。
サーヴァントとしてのカーマは基本的にやる気がないので奥底に封印されている状態であるが、
『即死耐性』『精神異常耐性』などの効果はそれなりに発揮される。
このアーケード世界に召喚された理由にも関わっているとかいないとか。

愛神の神核:B

生まれながらに完成した愛の神であることを表すスキル。『女神の神核』の愛の神版。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。精神系の干渉をほとんど緩和し、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
……一方で、愛の神としての「愛するという行為に必要な姿に変じることができる」という特性もこのスキルには含まれており、結局のところ「変わりたくない場合は変わらないし、変わりたい場合には変えられる」という肉体的・外見的な自由度を象徴するものでもある。世の女性垂涎のスキル。
ただし現状では依り代の枠を飛び越えて姿を変化させることはできない。性別くらいならば、あるいは……?
神性スキルを含む複合スキルでもある。
依り代を用いた疑似サーヴァントであるためランクはBとなっている。

騎乗:A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操ることができる。
カーマの乗騎はオウムであるとされる。



保有スキル

女神の恩恵：B

女神（悪）からの贈り物。任意の味方サーヴァントからHPを奪い取り、回復する。サッキュサキュ。
「こーんな可愛い恋の天使に応援してもらえるんですから、
これくらいのお代金はもらっちゃってもいいですよねぇ？」

身体無き者：EX

カーマの別名の一つ、『アナンガ（身体無き者）』を示すスキル。
かつてターラカという魔神が神々を苦しめていた。
それを倒せるのはシヴァとパールヴァティーの子だけであると知った神々だったが、そのときシヴァは修行に集中するあまり、パールヴァティーにまったく目を向けていない状態であった。これに困った神々はカーマを派遣し、シヴァに情欲の矢を撃つことで夫婦の愛を取り戻させようとした。だがカーマのその行為にシヴァは激怒し、第三の目を開いてカーマを焼き殺してしまったという。
万物を、すなわち宇宙を破壊する神であるシヴァに身体を焼かれたことによる消滅と新生。
これにより、逆説的に自らの神格が宇宙と同義であることを証明されてしまったカーマは――――。
「よくわかんないですけどそのあたりぐちゃぐちゃにしとくんで、適当に頑張ってくださーい」

マーラ・パーピーヤス：EX

カーマのもう一つの顔、煩悩の化身である魔王としての性質を一時的に示すスキル。
カーマは別名マーラと呼ばれ、同一存在の別側面であるとされる。
カーマ／マーラとして一括りに語られることも。
「クラス相性がアサシンに？　はてさてー、どうしてなんでしょうねー？（にこにこ）」

宝具

甘蔗の弓、愛神の花矢（カーマ・サンモーハナ）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 2～10　**最大捕捉** 1人

カーマ・サンモーハナ。
愛の神カーマの、本来の宝具。表記は違うが読みは同じ。
カーマが持っている、サンモーハナと呼ばれる花の矢。
刺さったものに恋慕の情を呼び起こす効果がある。

トラウマがあるため、基本的に他人のためには宝具を使いたがらない……
のは同じだが、今回は一応キューピッドのふりをしている以上は使わざるをえない場面もある。

ただしカーマのねじくれた性格、やさぐれた状況から、
綺麗な恋の成就というよりは、なんとなく「欲望が成就した結果堕落する」方向性にねじ曲がって実現されることが多い。
本人は「あれも恋の形です！」と悪びれず肯定し、こっそりとほくそ笑むのである。



人物

一人称 私（わたし） **二人称** 貴方／貴女 **三人称** 彼／彼女
マスター （真剣なとき、本気なとき）マスター／（上から目線、見下しているとき）マスターさん

○ 性格

アプリ版とほとんど変わらない。
ただしアーケード世界では（一応は）愛の神のフリをしている。
仕事したくないなーと思っているのは変わらないが、それをあからさまに表には出さず、
「それがあなたの恋のためです！」とニコニコ誤魔化そうとする。
アプリのカーマのよそ行きモード、みたいな感じ。
恋の天使（ただしすごく裏がある）というスタイル。
仕事する場合は、おおよそにおいて、対象をひっそり堕落させるのが目的である。

もちろん本性は変わらず、
辛辣で倦怠感・背徳感に満ちた少女。
自己主張はしないものの相手の主張・権利を一切認めず、貞淑ではあるが淫蕩かつ貪欲かつ冷酷で、愛のためならどこまでも残忍になれる魔の女。

○ 動機・マスターへの態度

うっかり間違えて別のカルデアに来てしまったカーマであるため、
聖杯にかける願いは特にない。

来てしまったものは仕方がないので、正体がばれていない（?）のを幸い、
まっとうな愛の神（恋の天使）のふりをしながらできるだけ仕事をサボりつつ、
同じ顔をしたカルデアのマスターを腹いせに堕落させようとする。

だがあまりにも容易に親密度が上がっていくので、
逆に「何コレ……怖……」と赤面したり挙動不審になってしまったりするカーマちゃんであった。

○ 台詞例

「あの人との相性の相談ですか？ いいんじゃないです？ 知りませんけど」
「マスターさんは特別ですよ。意中の人とかいないんですか？
私に一言頼んでくれれば、ぜーんぶお膳立てしてあげますよぉ？
何もしないでも、愛欲の幸福に堕として……堕落、させてあげますからね……?」
「愛の神が誘（いざな）いましょう。
その胸の奥にある、甘く危険な熱情を。
カーマ・サンモーハナ！ ふふ、堕落しちゃえ♪」
「私は愛の神です。愛、最高！
私は愛の神です。愛、最高！
……ふう。今日の素振り終わり、と。
仕方ないコトとは言え、毎日精神にダメージが来ますね、これは……」



○『FGOAC』における人物像

とある事件のあと、サーヴァントとして協力することになったカーマであったが、いざ召喚されてしまうとそこは行く予定であった場所とは少し違うカルデア。
「あれ？　なんか道間違えました、私？」
どんくさいカーマがまたやってしまったのである。

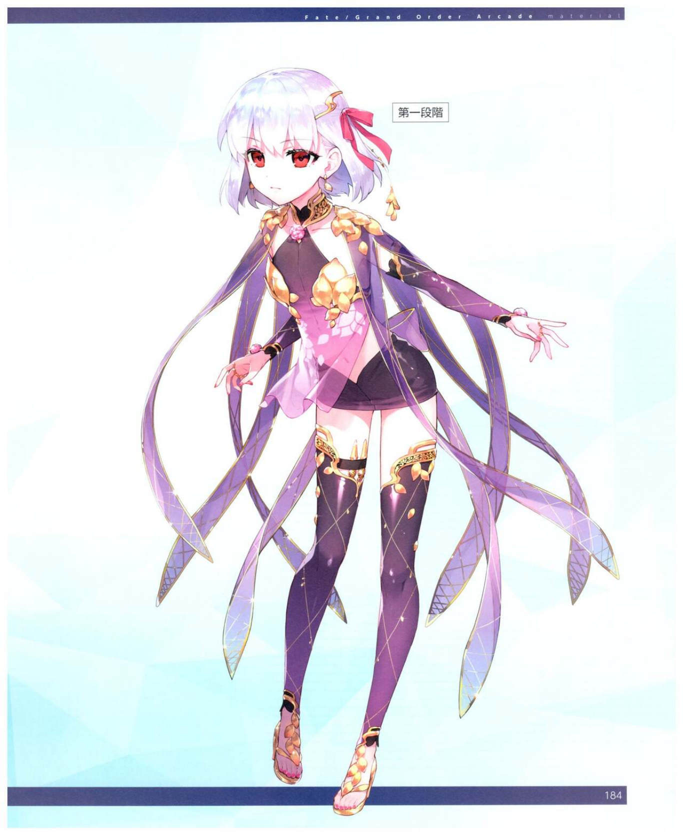
召喚されてしまったカーマは、そこにいる『マスター』を見て、
「まあカルデアのマスターはマスターだし、ちょっと違うけど堕落させてあげますかぁ？」
とほくそ笑む。
幸いにしてもう一つの側面、魔王であることはバレていないアーチャークラスでの現界となったので、とりあえず恋の天使（笑）の演技をして堕落の隙を窺っちゃおう……というスタイルになった。
だが脇が甘いのですぐボロが出る。
マスターたちも「そういう子なんだなー」とすぐに理解し、生温かい目で見て見ぬふりをするようになったという。

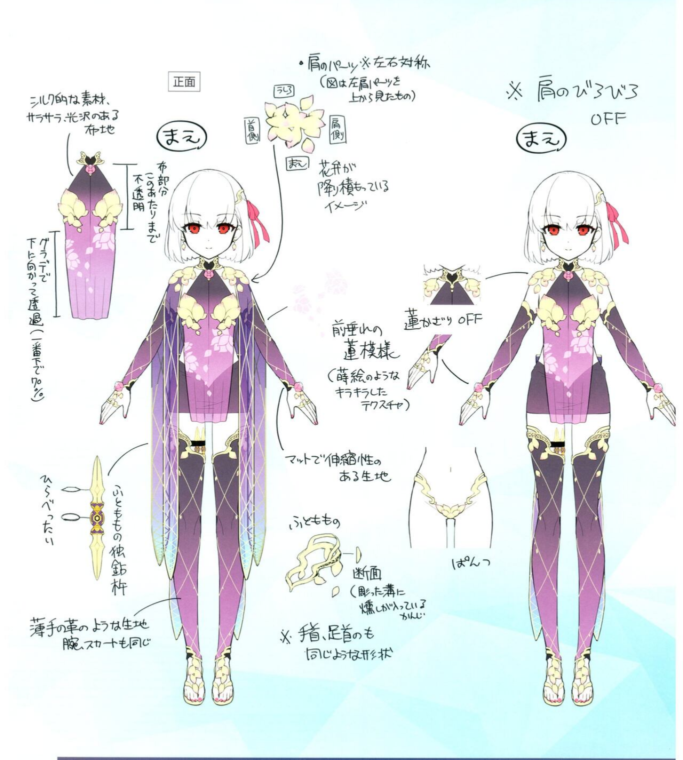
○ 通常武器

花の矢

○ 因縁キャラ

シヴァ
マジ無理。
パールヴァティー
あの女いないんです？　やったー。
殺生院キアラ
あの女いないんです？　やったー。
鈴鹿御前（サンタ）
はぁ、恋愛脳とかマジさいあく……。
……え？　何も言ってないですよ？（にこー）
シータ
ん、ラクシュミーの匂い……？
ああ、こっちには貴女がいるんですね。
ごめんなさい、貴女たちの問題は愛というより呪いの話なので、
私にはちょっとどうにも……。
私だって残念だなーって思ってるんです、ホントですよ？


第一段階



正面
シルク的な素材、サラサラ、光沢のある布地
まえ
布部分 このあたりまで 不透明
グラデで下に向かって透過（一番下で70%）
・肩のパーツ ※左右対称
（図は左肩パーツを上から見たもの）
うしろ
首側
肩側
まえ
花弁が降り積もっているイメージ
※ 肩のぴろぴろ OFF
まえ
蓮かざり OFF
前垂れの蓮模様
（蒔絵のようなキラキラしたテクスチャ）
マットで伸縮性のある生地
ひらべったい
ふとももの独鈷杵
ふとももの
断面
（彫った溝に燻しが入っているかんじ
ぱんつ
薄手の革のような生地
腕、スカートも同じ
※ 手首、足首のも
同じような形状


・首パーツの
模様
・太もも
パーツの
模様
よこ
よこ
側面
ピンクの
クリスタル
素材
(手首のも)
背面リボン(不透明度70%くらい)
ぱんつ

うしろ

後ろ頭のかざり

イヤリング

片肩3本

肩のぴろぴろ(不透明度70%くらい)

ぴろぴろのグラデ色

背面リボンのグラデ色

うしろ

背面

リボンOFF

ぱんつ


第二段階

まえ

正面

リボンの
ブローチ

光沢のある
リボン

胸、太もも、
カフスのボタン

光沢のある
金ライン

投げナイフ
3本

断面

※両面
同デザイン

愛の矢
投げナイフ（矢とは）

スカートの下

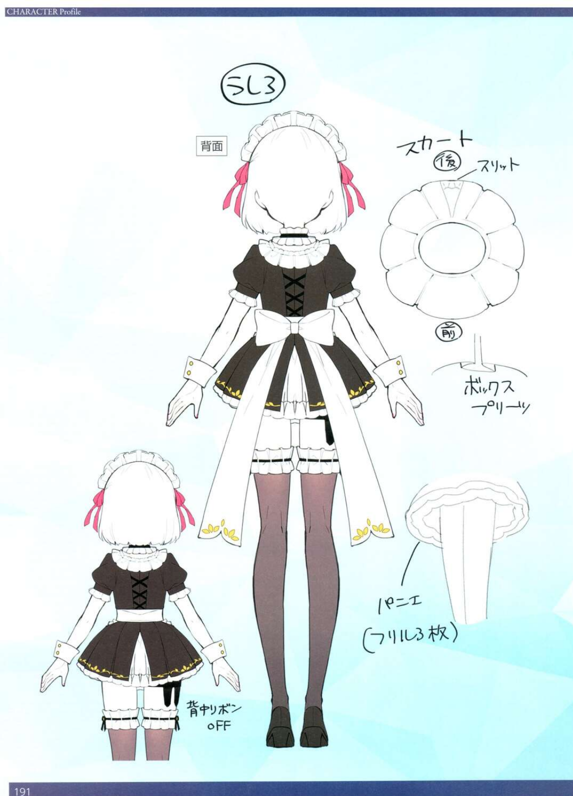
よこ

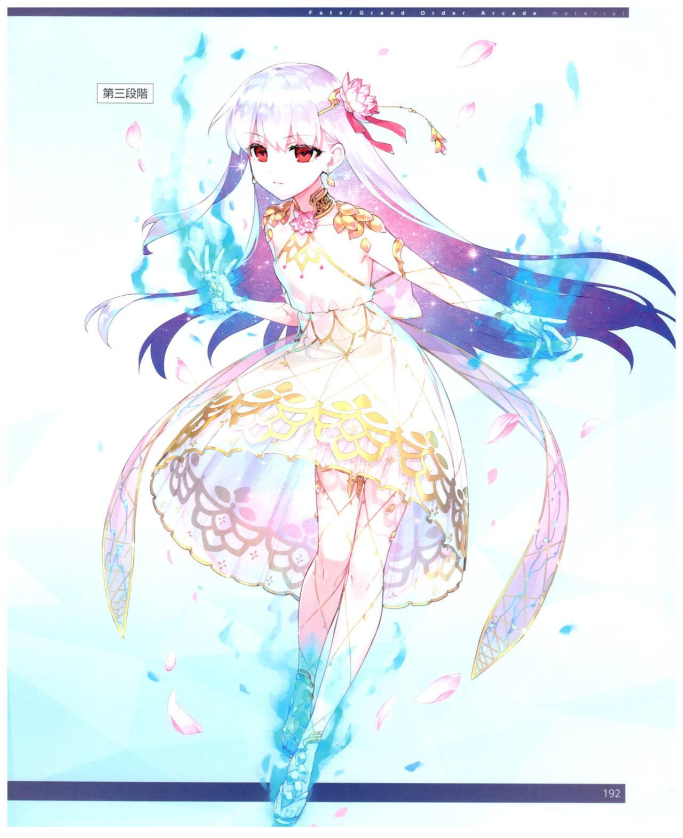
側面

カチューシャ型

ここに
リボン




うしろ
背面
スカート
後
スリット
前
ボックスプリーツ
パニエ
(フリル3枚)
背中リボン
OFF


第三段階



まえ
移動でキラキラがこぼれる
後ろからでも漏れてきらめく髪の中の星（とかあるといいな～）
正面
※頭、耳、首、肩、腕、足の金属パーツは1臨と同じ形状です。（1臨より少し黄色強め）
つるん
ピンクのティアドロップ型の宝石
体型に合わせると腰が太く見えるので少しウェストしぼってます。
透けレースグラデ
スカートの下
手足からあふれる炎（温度が高いので青い）


よこ
側面
姫蓮
(首と手首も
同じもの)
透けレース
(不透明度
50%くらい)


うしろ
背面
うしろの
頭飾りの
先端
背中リボンOFF
リボンのグラデ
(不透明度70%)
青白い
炎のすじのような
模様
(燃えはじめている)
発光



FGOAC
武器案(弓)
(設定図追加)
※弓の形状は
全段階
ほぼ同じ
※矢の長さ
同じ
断面
うしろ
蓮かざり
前後
ヨコ
正面
ヨコ
うしろ
うしろ
└前後
@立ち絵の
バケツ
└側面
1臨。



Comment from Illustrator

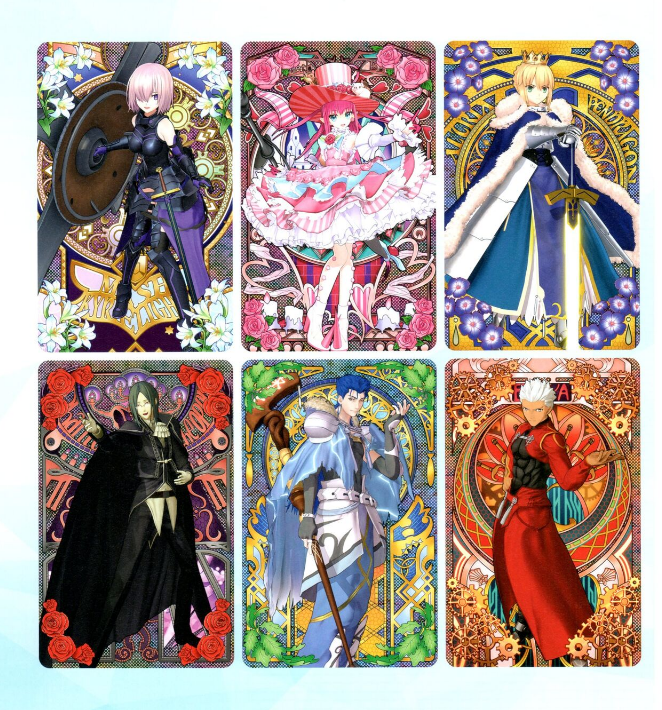
清楚白ワンピ衣装は第一再臨の予定でしたがインパクトが大きかったので第三再臨へ。黒メイドはさる筋からご要望を頂きなるほどカーマちゃんがメイドさんになる概念！と思いデザインさせて頂きました、メイドオルタさん剣アストルフォくんと並べたいですね。アーケードでは操作キャラの後ろ姿を多く見ることになるので後ろ姿まで可愛いを意識してデザインしましたがどの再臨も可愛く出来たと思います。マイルームの絆10カーマちゃんがコロコロ表情変わってとっても可愛いので是非絆を上げて見て欲しいです。絆5も好きです親密度チェックアイとは。（ReDrop）

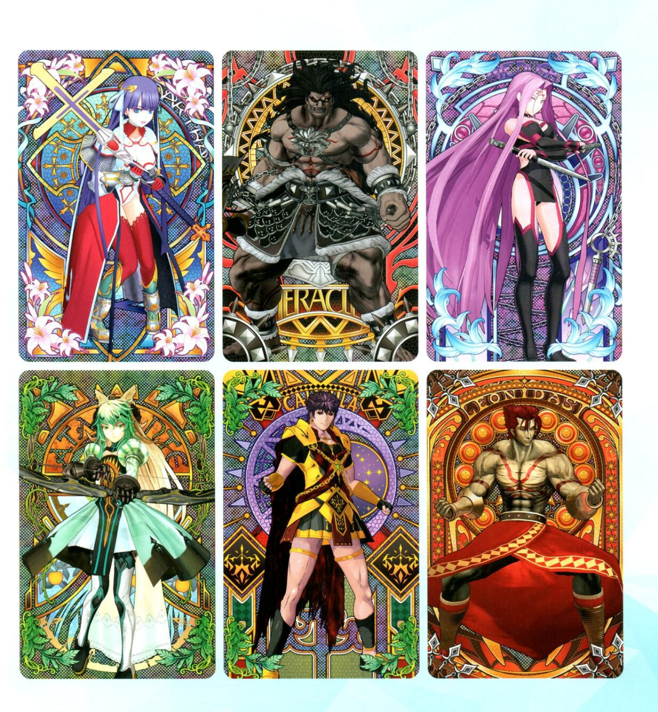


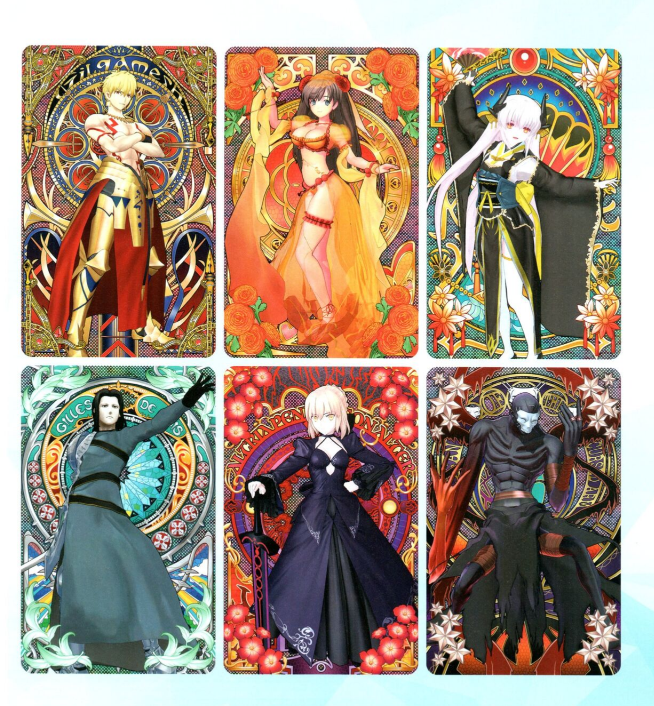


英霊華像

Gorgeous Portrait






GILLES
DE





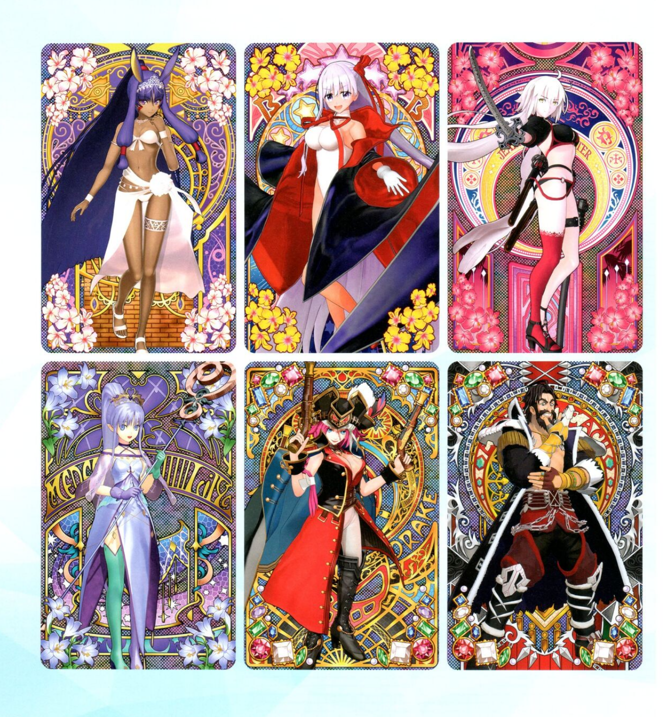




SCATHACH
Arjuna




ALTRIA
PENDRAGON

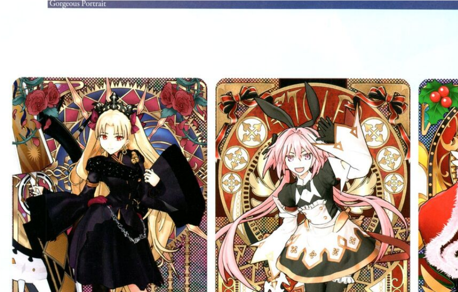










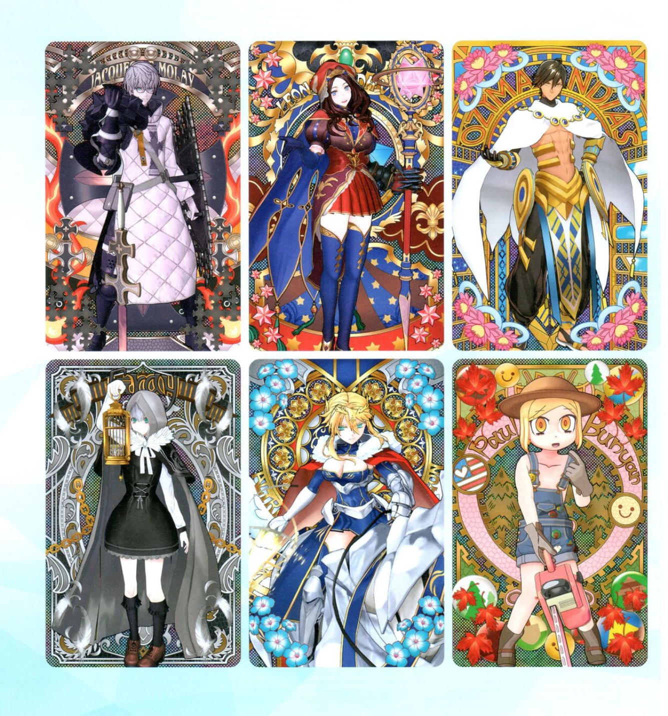











JACQUE
MOLAY
Paul
Bunyan













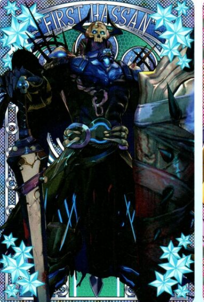

FRANKENSTEIN
GILGAMESH



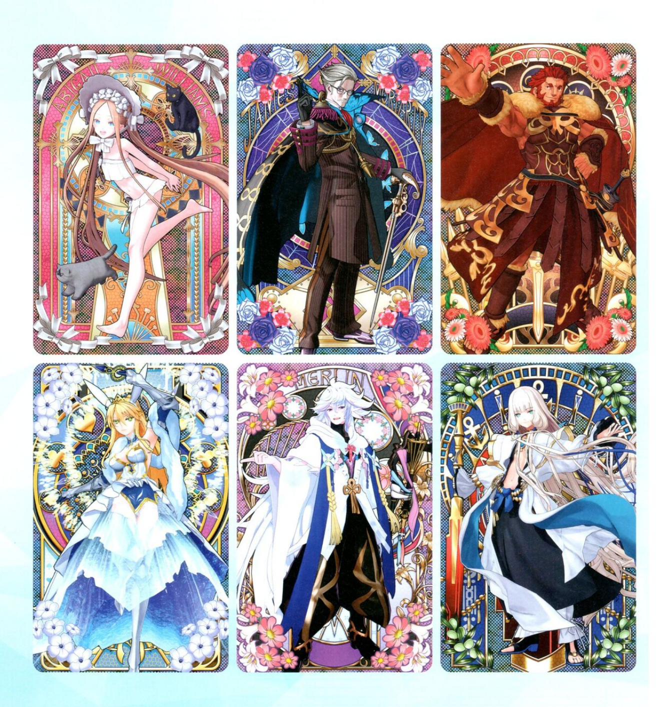







FIRST HASSAN




JAMES
MERLIN






宝具礼装
Noble Phantasm Code

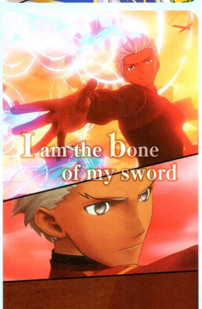

顕現せよ
ロードキャメロット


サーヴァント界最大の
ヒットナンバーを
聞かせてあげる


束ねるは星の息吹
輝ける生命の奔流


唄え
唄え
我が天使


灼き尽くせ
木々の巨人
炎の檻となりて


I am the bone
of my sword


愛を知らない
哀しき竜
ここに




優しく
蹴散らして
あげましょう

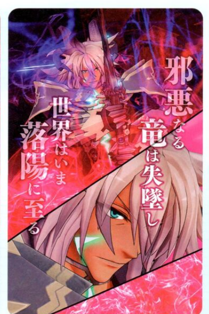

二大神に
奉る


女神よ
おお
女神が見える


集え
我が
同胞たち


聞くがいい
魔の響きを


血に塗れた
我が人生を
ここに
捧げようぞ


邪悪なる
竜は失墜し
世界はいま
落陽に至る


私は来た
私は見た
ならば次は
勝つだけのこと


汝は竜
罪ありき


全ては
幻想の内
けれど
少女はこの箱へ


裁きの時だ
世界を裂くは
我が乖離剣


私という女に
溺れて頂戴


これより逃げた
大ウソつきを
退治します


神聖たる旗に
集いて吼えよ


卑王
鉄槌
旭光は
反転する


魂など
飴細工よ
苦悶をこぼせ


王家の百合よ
永遠なれ


咲き誇るのよ
踊り続けるの


我が旗よ
我が同胞を
守り給え


これは
憎悪によって
磨かれた
我が魂の咆吼


見よ
おぞましくも豪壮な
我が新たなる
軍勢を


これぞ
大軍師の
究極陣地


刺し穿ち
突き穿つ

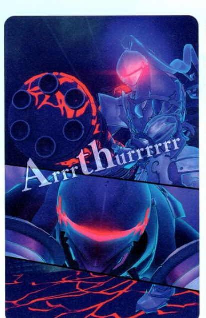

吹き飛べ
必殺


プロト・ボーダー
論理術式
大展開


インドラよ
刮目しろ
焼き尽くせ


シヴァの
怒りを以て
汝らの命を
ここで絶つ


我が才を見よ
万雷の
喝采を聞け


Arrrthurrrrrr


守ってみせる


私全開でご奉仕いたします
水天日光ここに見参


直死
両儀の狭間に消えなさい


直死
死がオレの前に立つんじゃない


命は壊さない
その文明を粉砕する


奸計にて
断たれ
戻りし魅の右腕は
怪異となった


南無妙法蓮華経

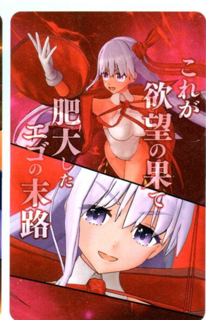

凶れ
凶れ
凶れ


牛頭天王 東方神
帝釈天の金剛杵


水面に光るは
勝利の剣


死にはったら
よろしおす


不敬に罰を
悪逆に死を


これが
欲望の果て
肥大した
エゴの末路


炎は獣に
竜は我が手に


どうか誰も傷つけぬ
傷つけられぬ世界で
ありますように


アタシの名前を
覚えて逝きな


いくでござる
いくでござる


お初に
お目にかかります
じゃあ
死ね


一歩音越え
二歩無間
三歩絶刀


三千世界に
屍をさらすがよい


ヘブンズ・フィール
起動
万物に終焉を


光栄に思いなさい
これが私の
全力全霊


いい子にも
悪い子にも
みんなに
プレゼントを
あげるわ


これこそは
我が父を
滅ぼし邪剣


その愛は
焔の如く


渾身の一筆を
納め奉る
いざいざ
ご賢覧あれ


是は世界を救う
戦いである


突き立て
喰らえ
十三の牙


わたしたちは
炎雨力
殺戮をここに


星に
願いを


筋系
神経系
血管系
リンパ系
疑似
魔術回路変換


山を抜き
水を割り
なお落ちる事なき
その両翼


ラーマ様の勇姿は
今もなお我が胸に


さあ
諦めることなく
進みなさい


我が力の限り
人々の幸福を
導かん


水面を駆けるは
不撓の魔弾


江戸っ子は五月の鯉の
吹き流し


全呪解放
加減はなしだ
絶望に
挑むがいい


蒼輝銀河
すなわちコスモス
エーテル宇宙
しかるに秩序


対剣士
対剣豪大結界


私の魅力
伝わったかしら


冥界の護りを
知りなさい


暴れる巨人を
とっ捕まえて
勇気凛々行進だ


薄暮すぎ
星舞い
雪舞い
恋よ成れ


我が征くは
恩讐の彼方


戦い方は分かる
殺し方も分かる
もうこのへんで
仕留めるぜ


初歩的なことだ
友よ


何も成せぬまま
灰燼に帰した
我が無念
今ここで晴らそう

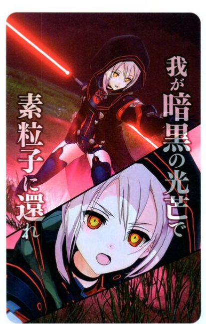

我が叡智
我が万能は
あらゆる叡智を
凌駕する


我が無限の光輝
太陽は
此処に降臨せり


聖槍
抜錨


其は空を裂き
地を繋ぐ
嵐の錨


邪魔ッ


我が暗黒の光芒で
素粒子に還れ


これは
あなたの善の軽さ
そして
あなたの罪の重さ


とくと我が策
御覧じろ


浮気移り気
デートに遅刻
狐はまるっと
お見通し


舞い咲き
散り狂え
在りし日の
雛芥子が如く


落陽に郷愁を
大鯨に天恵を
無垢なる天使よ
海に来たれ


ときがきた
さんたの
おおばんぶるまいだ


人とともに
歩もう
僕は


春は曙
夏は夜
なべてこの世は
いとをかし


至高の財を以て
ウルクの護りを
見せるがいい


暗イ暗イ
海ノ底ニ
踏み越えて
行きなさい


光よ螺旋となりて
全力で参ります


邪魔者には
そろそろ
ご退場
願おうかしら


これはいけません
ですがご安心を
BBちゃんに
お任せです
BB Channel


征くぞ
剣轟抜刀
伊舎那大天象


厄災は海より来たる
見るがよい
これが貴様らの
繁栄の答え


聞くがよい
晩鐘は汝の名を
指し示した


この気持ちに
ちゃんと向き合うって
決めたから


訪れし客人は
去りたしとはゆめ願わじ
ドリームランズ


我が最終式
終局的犯罪を
ここに証明しよう


遠征は終わらぬ
我らが胸に
彼方への
野心あるかぎり


輝きは
空に陸に海に
いいえ
輝きは人にこそ

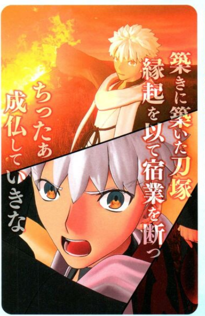

楽園の端から
キミに聞かせよう
キミたちの物語は
祝福に満ちていると


光は僕ではなく
君たちに


ただ
罪人のように死ね
何人も
通るに能わず


来たれ
我が城
影の城


百鬼夜行の刑部姫
千代に八千代に
煌めいて


築きに築いた刀塚
縁起を以て宿業を断つ
ちったあ
成仏していきな


これが皆様の
努力の結果
愛らしい
破壊の獣


愛の神が誘いましょう
その胸の奥にある
甘く危険な熱情を



Fate/Grand Order Arcade material

COLOPHON

企画：武内崇

設定・テキスト：桜井光　たけのこ星人　奈須きのこ　東出祐一郎　星空めてお　水瀬葉月（五十音順）

表紙イラスト：下越

編集・デザイン：WINFANWORKS

設定考証：三輪清宗　森瀬繚

発行人：竹内友崇

発行：TYPE-MOON

2023年12月30日
初版発行

TYPE-MOON

typemoon.com

※データは2023年11月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。